

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF PADA MATERI STRUKTUR DAN
FUNGSI TUMBUHAN KELAS VIII
DI SMP/MTS**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Biologi

Oleh:

**SITI ROMADHONAH
NPM: 1411060200**

Jurusan: Pendidikan Biologi

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF PADA MATERI STRUKTUR DAN
FUNGSI TUMBUHAN KELAS VIII
DI SMP/MTS**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Biologi



Pembimbing I : Prof.Dr.H. Sulthan Syahril, M.A.

Pembimbing II : Aulia Novitasari, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS VIII DI SMP/MTS

**Oleh:
SITI ROMADHONAH**

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 24 Bandar Lampung memiliki sarana dan pra sarana yang lengkap seperti proyektor, Lcd dan Laptop sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang digunakan semestinya, tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak berukuran besar, torso, dan gambar. Hal ini dikarenakan pendidik tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran namun akan lebih menarik jika diberikan media pembelajaran yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* serta mengetahui efektifitas media untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) *Borg&Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiono. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta pendidik dan respon peserta didik. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian skala likert untuk menentukan kualitas produk.

Berdasarkan hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP/MTs. Kriteria yang didapat dari ahli materi adalah sangat layak dengan persentase sebesar 95%, serta 91% oleh ahli bahasa dengan kategori sangat layak, dan pada ahli media mendapatkan persentase 86%, dengan kriteria sangat layak, respon pendidik dengan persentase 84%, dan respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak/menarik.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, meningkatkan hasil belajar.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS VIII DI SMP/MTS
Nama : Siti Romadhonah
NPM : 1411060200
Jurusan : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan
Lampung**

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A
NIP. 19560611 198803 1 001

Pembimbing II

Aulia Novitasari, M.Pd.

Menyetujui,
Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.
NIP. 19840228 2006 04 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS VIII DI SMP/MTS** disusun oleh: **Siti Romadhonah, NPM. 1411060200**, Jurusan: **Pendidikan Biologi**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: Hari/Tanggal: **Selasa, 26 Februari 2019**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Drs. Abdul Hamid, M.Ag.

Sekretaris : Supriyadi, M.Pd.

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd

Penguji Kedua : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A

Pembimbing : Aulia Novitasari, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

560810 198703 1001

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S An-Nahl : 78)



PERSEMBAHAN



Alhamdulillah dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW Sebagai pembawa cahaya kebenaran, maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku. Dengan segenap jiwa dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta, Ayah Suratman dan Ibu Sariyah yang senantiasa dalam sujud-Nya selalu mendo'akan untuk kesuksesan anak-anak tercintanya. Karya ini serta do'a tulus kupersembahkan untuk kalian atas jasa, pengorbanan, semangat, motivasi, keikhlasan membesarkanku dengan tulus dan penuh kasih sayang, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua kakak ku tercinta Miyanto dan Sutik serta adikku Setia Rahmawati beserta seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan materil maupun moril sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ini.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu kubanggakan, tempatku menimba ilmu pengetahuan.

RIWAYAT HIDUP

Siti Romadhonah dilahirkan pada tanggal 11 Februari 1996 di Jagang, Blambangan Pagar, anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Suratman dan Ibu Sariyah.

Pendidikan dimulai pada tahun 2001 di Raoudatul Jannah (TK) dan selesai tahun 2002, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 02 Jagang lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (Mts) Hidayatul Muftadi'in Jagang dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Kotabumi dan lulus pada tahun 2014, selama menempuh pendidikan SD hingga SMA penulis pernah aktif dalam Organisasi Pramuka dan Paskibra.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi. Penulis mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa Pematang Baru, Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan pada bulan Juli tahun 2017 sampai Agustus 2017. Setelah mengikuti KKN, penulis mengikuti kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMP PGRI 6 Bandar Lampung pada bulan Oktober 2017 sampai bulan Desember 2017.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan karya ilmiah tentang pendidikan biologi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Viii Di Smp/Mts”*. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Prof.Dr.H.Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan nasihat dan masukan selama masa penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Biologi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan pengalaman yang berarti.

3. Dwijo Asih Saputri, M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Biologi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mengajarkan arti kesabaran dan keuletan dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof.Dr.H.Sulthan Syahril, M.A. sebagai pembimbing I dan Aulia Novitasari, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan mengarahkan penulis dengan ikhlas dan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Drs.H.Banjir Sihite, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 24 Bandar Lampung yang berkenan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian disekolah ini.
7. Ibu Wahdaniyah, selaku Guru Pamong yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan perangkat pembelajaran.
8. Teman-temanku Putri Arum Mutia, Reni Dharma Yuni, Revi Andini, Risa Selvia, Riska Apriana, Rita Melianti, Selvia Rani Rahayu, Shinta Dwi Utari, Siti Rahayu Wiasti, dan Rezsa Balga yang memberikan semangat dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Teman-teman seperjuangan pendidikan biologi angkatan 2014 khususnya pendidikan biologi kelas C, teman-teman KKN 120 Pematang Baru Lampung Selatan, PPL SMP PGRI 06 Bandar Lampung dan Kelompok Kompre 1 yang telah memberikan kesan tersendiri.
10. Muird-murid SMP Negeri 24 Bandar Lampung khususnya VIII ^C, VIII ^D, dan VIII ^E. yang telah berpartisipasi dalam melaksanakan penelitian.

11. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang belum sempat disebutkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan yang diberikan dengan penuh keikhlasan akan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih dalam dunia pendidikan Indonesia. Amin

Bandar Lampung, Desember 2018

Penulis

Siti Romadhonah

NPM.1411060200



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA	PENGANTAR vii
i	
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR	TABEL xi
v	
DAFTAR GAMBAR.....	.xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	11

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
a. Manfaat Media Pembelajaran	16
b. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	17
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2. Deskripsi Video Pembelajaran	18
a. Tujuan dan Fungsi Media Video	19
b. Kelebihan Video Pembelajaran.....	19
3. <i>Sparkol Videoscribe</i>	20
a. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i>	21
4. Hasil Belajar.....	26
a. Pengertian Hasil Belajar	26
b. Kriteria Hasil Belajar	26
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir Penelitian.....	34

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	35
D. Prosedur penelitian.....	36
E. Jenis Data.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Angket.....	39
2. Tes Soal.....	40

3. Dokumentasi	40
G. Instrumen Penelitian	40
1. Lembar Angket.....	40
2. Lembar Soal	41
3. Dokumentasi	41
H. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli	42
2. Analisis Respon Anak Didik	43
3. Analisis Kognitif Peserta Didik	44

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	47
B. Pembahasan	73

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

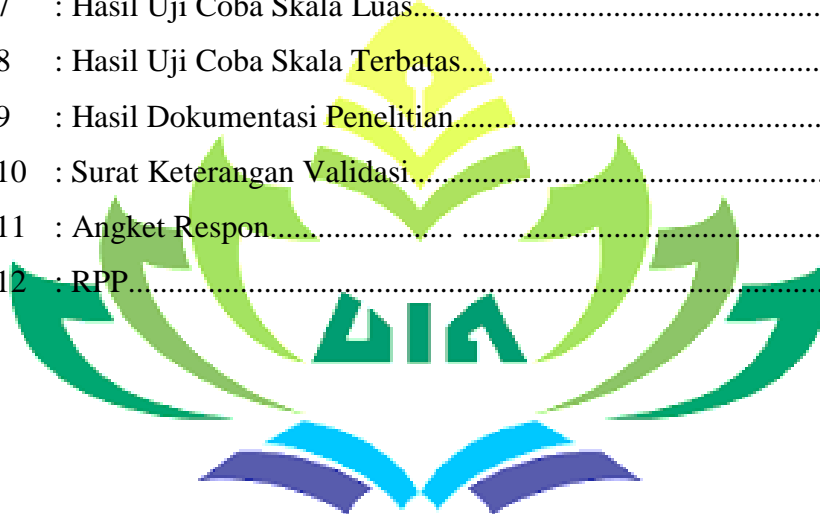
Tabel 1.1	: Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 24 Bandar Lampung.....	4
Tabel 3.1	: Interpretasi Kuesioner Analisis Kuesioner Validasi Ahli.....	42
Tabel 3.2	: Skor Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3.3	: Interpretasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik	44
Tabel 3.4	: Penskoran <i>Multiple Choice</i>	45
Tabel 3.5	: Pedoman Penilaian Hasil Belajar.....	46
Tabel 4.1	: Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	51
Tabel 4.2	: Hasil validasi ahli materi tahap 2.....	52
Tabel 4.3	: Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	54
Tabel 4.4	: Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	55
Tabel 4.5	: Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	57
Tabel 4.6	: Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	58
Tabel 4.7	: Hasil Validasi Guru Tahap 1.....	60
Tabel 4.8	: Hasil Validasi Guru Tahap 2.....	61
Tabel 4.9	: Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	69
Tabel 4.10	: Hasil Uji Coba Skala Besar.....	70
Tabel 4.11	: Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4.12	: Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Tampilan Awal Pembuka <i>Sparkol Videoscribe</i>	22
Gambar 2.2	: Tampilan login keakun <i>Sparkol Videoscribe</i>	22
Gambar 2.3	:Tampilan petunjuk penggunaan <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.4	: Tampilan Halaman Kosong <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.5	: Tampilan Memasukan Gambar <i>Sparkol Videoscribe</i> ,.....	24
Gambar 2.6	: Tampilan Memasukan Suara <i>Sparkol Videoscribe</i>	24
Gambar 2.7	: Tampilan Memasukan Teks <i>Sparkol Videoscribe</i>	25
Gambar 2.8	: Tampilan Penyimpanan <i>Sparkol Videoscribe</i>	25
Gambar 2.9	: Alur Kerangka Berfikir Penelitian.....	32
Gambar 3.1	: Langkah-langkah penggunaan Metode R & D.....	36
Gambar 4.1	: Tampilan Pembuka judul dan Penutup.....	49
Gambar 4.2	: Tampilan teori pada media pembelajaran.....	49
Gambar 4.3	: Tampilan latihan soal pada media pembelajaran.....	50
Gambar 4.4	: Diagram Ahli Materi.....	53
Gambar 4.5	: Diagram Ahli Bahasa.....	56
Gambar 4.6	: Diagram Ahli Media.....	59
Gambar 4.7	: Diagram Validasi Guru.....	62
Gambar 4.8	: Perbaikan Ahli Materi.....	65
Gambar 4.9	: Perbaikan Ahli Materi.....	65
Gambar 4.10	: Perbaikan Ahli Materi.....	66
Gambar 4.11	: Perbaikan Ahli Materi.....	67
Gambar 4.12	: Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Hasil Validasi Ahli Media.....	86
Lampiran 2	: Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	87
Lampiran 3	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 4	: Hasil Validasi Guru.....	89
Lampiran 5	: Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran 6	: Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol.....	91
Lampiran 7	: Hasil Uji Coba Skala Luas.....	92
Lampiran 8	: Hasil Uji Coba Skala Terbatas.....	93
Lampiran 9	: Hasil Dokumentasi Penelitian.....	94
Lampiran 10	: Surat Keterangan Validasi.....	95
Lampiran 11	: Angket Respon.....	96
Lampiran 12	: RPP.....	97



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah bagian dari usaha pencapaian tujuan hasil belajar, tujuan itu terdiri dari keterampilan, pengetahuan, kemampuan serta tingkah laku yang dimiliki anak didik sebagaimana hasil belajar merupakan akibat dari proses pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang bisa di amati ataupun diukur. Untuk mengetahui tingkat sebuah keberhasilan yang telah di capai oleh peserta didik setelah melakukan suatu kegiatan pembelajaran maka di tandai dengan hasil belajar yang optimal.¹

Pembelajaran merupakan cara komunikasi anak didik dengan pengajar serta sumber belajar pada suatu lingkungan.² Proses pembelajaran ialah salah satu kegiatan yang mampu menentukan suatu keberhasilan atau tidaknya usaha belajar, berhasilnya proses belajar maka tercapainya suatu tujuan pembelajaran, tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu guna mendapatkan sebuah pengetahuan ataupun pemahaman sehingga mampu melatih kemampuan intelektual kepada anak didik serta merangsang rasa ingin tahu sehingga mampu menumbuhkan hasil belajar anak didik yang baik.³ Dengan hasil belajar yang tinggi maka kualitas mutu pendidikan akan

¹Dinar Tiara Nadip Putri, Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran, *Jurnal pendidikan bisnis dan menejemen*. Vol 1 No. 2 (2015)

² Syaiful Sagala, *konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 61.

³ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h.169.

baik dan peserta didik mampu bersaing didunia pendidikan melalui kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah keperluan yang harus dipenuhi bagi setiap orang, dengan belajar semua orang mendapatkan pengetahuan yang banyak seperti hal baru yang belum mereka ketahui. Dalam masalah ini, agama islam pun mengajarkan kepada manusia untuk selalu menimba ilmu selagi masih ada waktu serta kesempatan bagi umatnya dan sebelum jasad bersatu dengan tanah. Allah telah memaparkan di dalam Al-Quran bahwa seseorang yang belajar di harapkan mendapatkan sebuah anugrah yang dapat merubah diri manusia kearah yang lebih baik, sebagaimana dalam Q.S, Al-hajj ayat 54.”



وَلْيَعْلَمَ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ أَنَّهُ الْحَقُّ مِنْ رَبِّكَ فَيُؤْمِنُوا بِهِ فَتُخْبِتَ لَهُ قُلُوبُهُمْ
وَإِنَّ اللَّهَ لَهُدِ الْدِّينِ ءَامِنُونَ إِلَىٰ صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasanya Al Quran Itulah yang hak dari Tuhan-mu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya dan Sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus”.(Q.S. Al-Hajj:54)”⁴

Q.S Al-Hajj ayat 54, menerangkan kepada manusia bahwa belajar itu wajib, sehingga umat manusia mampu mengetahui perbedaan antara yang haq dan yang bathil, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak berpengetahuan menjadi tambah tahu tentang sesuatu, untuk mendapatkan ilmu tersebut manusia dapat

⁴Departemen Agama RI, *AlQuran dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Ekamedia Arkanleema, 2009), h. 338.

mengikuti proses belajar melalui jenjang pendidikan, tidak hanya disekolah saja, tetapi juga harus belajar dirumah, masyarakat dan lingkungan. Proses belajar bisa di bilang berhasil apabila anak didik telah mencapai tujuan yang di harapkan serta perubahan diri yang dapat diamati, diukur dan di nilai secara konkret.⁵

Hasil belajar merupakan hal penting dalam kegiatan belajar, karena hasil pembelajaran merupakan salah satu upaya guna mengukur tingkat keberhasilan anak didik dalam sebuah pencapaian tujuan yang di tetapkan.⁶ Setiap peserta didik yang mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan berarti telah mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran, karena memperoleh prestasi sesungguhnya merupakan dambaan bagi setiap peserta didik.

Hasil belajar yang dapat menyebabkan manusia mengalami perubahan pada sikap dan tingkah laku, aspek pada perubahan ini tertuju pada diri peserta didik terhadap proses berfikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (pemahaman), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Guna tercapainya hasil belajar yang baik maka anak didik harus memiliki tiga ranah diatas atau setidaknya dapat menguasai ranah kognitif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷

Kemampuan kognitif ini sangat penting karena berkaitan dengan sebuah hasil belajar, tanpa adanya kemampuan kognitif peserta didik akan sulit untuk menangkap

⁵ Chairul Anwar, Teori-teori Pendidikan Klasik hingga Kontemporer, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017) h.13

⁶ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta), h.200

⁷ Ahmad Syarifudin, Penerapan Model Pelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB*, Vol. XVI, No.01 (2011)

materi yang dipaparkan oleh pendidik.⁸ Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak menguasai ranah kognitif tersebut sehingga menyebabkan hasil belajar rendah.

Hasil belajar anak didik yang terjadi dilapangan masih tergolong kecil, hasil uji coba soal dapat dilihat dari soal yang telah dikerjakan anak didik. Data ini di ambil dari seluruh anak didik kelas VIII dengan jumlah anak didik sebanyak 233 orang, di sekolah SMP N 24 bandar lampung yaitu kelas VIII^a VIII^b, VIII^c, VIII^d, VIII^e, VIII^f, VIII^g. Penggunaan media pembelajaran berdampak pada hasil belajar yaitu:

Tabel 1.1
“Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 24 Bandar Lampung”

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	C1 (Mengingat)	79%	Baik
2	C2 (Memahami)	42%	Cukup
3	C3 (Mengaplikasi)	26%	Kurang
4	C4 (Menganalisis)	19%	Kurang Sekali

“Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 24 Bandar Lampung”

Hasil presentase diatas menunjukkan bahwa beberapa pencapaian pada masing-masing indikator hasil belajar masih rendah. Dapat dilihat dari setiap masing-masing indikator. Indikator C1 saja yang hampir dikuasai oleh peserta didik sementara indikator C2,C3,dan C4 masih tergolong kecil.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara pendidik biologi yang menyatakan hasil belajar rendah dikarenakan media yang digunakan selama proses pembelajaran

⁸ Marlina kamelia, Ahmad, “Pengaruh Strategi Joyful Learning dengan teknik Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung”. *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8 No. 2. (2017)

kurang bervariasi. Di SMP Negeri 24 Bandar Lampung ini memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti proyektor, Lcd dan Laptop sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang digunakan semestinya, tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan media yang sederhana, pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak berukuran besar, torso, dan gambar, buku cetak dan LKS. Hal ini dikarenakan pendidik tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.⁹ Sehingga hal ini kurang efektif bagi peningkatan pemahaman anak didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, karena anak didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan yang bersifat konkrit. Jadi di perlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan dalam proses belajar.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media akan menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran akan sangat mendukung keefektifan dalam proses belajar, dapat membangkitkan keinginan belajar yang baru. Sehingga anak didik turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan

⁹ Wahdaniah, Hasil Wawancara Guru IPA (SMP N 24 Bandar Lampung 2018)

belajar mengajar, yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan serta pemahaman dari materi yang di ajarkan.¹⁰ Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mengajar disekolah dengan tujuan menambah mutu pendidikan, salah satunya dengan meningkatkan hasil belajar.¹¹ Media sebagai sarana menyampaikan pesan dan isi pelajaran ke peserta didik serta membantu keefektifan proses belajar, menumbuhkan kemampuan memahami, memberikan materi yang menarik serta memudahkan penjabaran isi materi.¹² Jadi dengan penggunaan media di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Media sebagai solusi yang tepat untuk mewujudkan peningkatan belajar mengajar dengan menggunakan kegiatan yang inovatif, dan kreatif, salah satu dari penyajian isi materi biologi yang menarik dan tidak membosankan untuk anak didik. Yang dapat menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri anak didik, serta cara untuk mempermudah anak didik dalam memahami isi materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jadi perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik serta menjadikan peserta didik aktif dan mendapatkan suatu pemahaman yang konkret tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran animasi berupa video pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik, sehingga kesulitan-kesulitan dapat menjadi kendala bagi anak didik

¹⁰Rita Widiasih, "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA N 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal pendidikan Ekonomi*. Vol.11 No. 2 (2017).

¹¹Rubhan Masykur, "pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.8, No.2 (2017)

¹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013), h.20

dapat di minimalisir. Sebagaimana firman-Nya dalam Al-Qur'an surat Ar-Ra'd ayat

11, yang berbunyi:

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا
بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّنْ
دُونِهِ مِنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.(Q.S.Ar-Ra'd:11)¹³

Ayat QS.Ar-Ra'd:11 Menerangkan bahwa, Allah SWT tidak akan merubah keadaan mereka (Manusia) kecuali mereka sendiri merubahnya. Keterkaitan dengan penelitian yang akan di kembangkan, peneliti menginginkan suatu perubahan dalam sarana mendapatkan pengetahuan peserta didik. Salah satu media yang berkembang saat ini dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi adalah media *sparcol Videoscribe* yang menggunakan *software* komputer dalam proses pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia.

Media pembelajaran *sparcol videoscribe* alat yang dapat membantu proses belajar efektif karena dapat memaparkan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih menarik

¹³Departemen Agama RI, *AlQuran dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Ekamedia Arkanleema, 2009), h. 250.

dan menyenangkan, berbagai macam materi dapat disajikan menggunakan *videoscribe* salah satunya yaitu materi struktur dan fungsi tumbuhan. *Sparcol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran, fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Sehingga media yang sangat tepat digunakan untuk memvisualisasikan materi struktur dan fungsi tumbuhan melalui gambar dan teks sehingga bersifat konkrit dan nyata adalah dengan menggunakan *sparkol videoscribe* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena tidak hanya melibatkan visual tetapi juga audio. *Videoscribe* dapat memaparkan materi secara berangsur-angsur sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik serta menumbuhkan sikap antusias dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembuatan *videoscribe* dapat dilakukan dengan cara *offline* jadi tidak harus dengan layanan internet, dengan hal ini pastinya akan mempermudah pendidik dalam pembuatannya. Dimana para pemakai hanya perlu men *download software* dan di *instal* pada PC yang dimiliki.

Penggunaan media pembelajaran *sparcol videoscribe* sangat diperlukan pada kegiatan belajar mengajar, sehingga anak didik mudah menerima, memahami ilmu dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mengatasi kejenuhan peserta didik

saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Sehingga membuat anak didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran dan menalar sendiri secara logika.¹⁴ Hal ini sesuai dengan materi yang peneliti ambil yaitu tentang struktur dan fungsi tumbuhan yang pembelajarannya sangat membutuhkan animasi untuk melihat gambar- gambar yang tidak mungkin bisa di lihat secara langsung oleh mata. Oleh sebab itu dengan adanya media pembelajaran *sparcol videoscribe* dapat mempermudah anak didik dalam memahami isi materi, sehingga pendidik dapat menyampaikan pesan ke peserta didik dengan gambaran yang nyata. Peserta didik dapat melihat proses, skema serta struktur dari materi yang diajarkan dengan indra pengelihatannya dan mampu menerima penjelasan pendidik dengan indra pendengarannya.

Dari permasalahan yang ada diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan kelas VIII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yakni:

1. Hasil belajar kognitif yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah
2. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi,

¹⁴Sri Sunarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN". *Jurnal Penelitian dan pendidikan IPS (JPPI)* Vol 10. No. 3 (2016)

pendidik lebih sering menggunakan media yang sederhana yaitu berupa gambar dan charta.

3. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran *software* yang dapat mempermudah dalam memahami isi materi.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengukuran hasil belajar Kognitif IPA yang meliputi aspek kognitif yang memiliki indikator yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasi), C4 (Menganalisis).
2. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *sparcol videoscribe* di batasi pada materi pembelajaran struktur dan fungsi tumbuhan.
3. Subyek penelitian ini peserta didik kelas VIII semester genap SMP N 24 Bandar lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan di SMP N 24 Bandar Lampung?
2. Bagaimana Kelayakan dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan di SMP N 24 bandar lampung?
3. Bagaimana efektivitas media *sparcol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan di SMP N 24 bandar lampung.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan di SMP 24 bandar lampung.
3. Untuk mengetahui efektivitas media *sparcol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya, dengan judul yang sama akan tetapi menggunakan materi yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas sekolah dengan menggunakan media pembelajaran

b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai bahan untuk memotivasi anak didik dalam proses pembelajaran

- 2) Membantu anak didik dalam memahami materi pelajaran yang menyenangkan.
- 3) Sebagai motivasi agar peserta didik lebih mencintai diri sendiri dan alam sekitarnya.

d. Bagi Peneliti lain

Bertambahnya wawasan keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran biologi berupa *sparcol videoscribe*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media menurut (*Association of Education and Communication Technology*) AECT adalah suatu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Menurut Olson media merupakan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan informasi melalui rangsangan indra disertai dengan penstrukturan informasi.¹⁵ Media bertugas membawa informasi berupa pembelajaran dari narasumber menuju audien.

Penerapan pembelajaran di lingkungan pendidikan, pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Pelaksanaan tugas sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

¹⁵Yusufhadi Miarso, *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 392.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.¹⁶ (Q.S.An-Nahl:44)

Masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit untuk dapat mencapai sukses. Oleh karena itu, Seorang pendidik harus mencari ide- ide baru untuk menghidupkan proses belajar mengajar di kelas, salah satunya berupa media pembelajaran.

Dari uraian di atas media merupakan kombinasi elemen-seperti teks, seni grafis, suara, animasi, dan video melalui komputer atau barang-barang elektronik lainnya yang dimanipulasi secara digital serta menghadirkan presentasi yang kaya akan sensasi. Sedangkan elemen-elemen yang menjadi komponen multimedia di antaranya yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ

¹⁶Dapertemen agama RI. *Al-Quran Tajwid & Terjemah*. (Bandung : Diponegoro,2005), h.

أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.
(Q.S.An-Nahl:125)

Berdasarkan *Tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan* menyatakan penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik.¹⁷ Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan dalam belajar.

Islam juga mengajarkan bahwa belajar merupakan suatu keharusan atau kewajiban bagi umat-Nya. Allah menjelaskan melalui firman-Nya dalam surat At-Thaha ayat 114:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۚ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي

عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: “Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: ”Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.”¹⁸ (Q.S. Thaha :114)

¹⁷ Ramli, Muhammad. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Vol.13 No.23 (April 2015)

¹⁸ Deprtemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Surabaya: Karya Agung, 2006), h. 444.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.¹⁹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, kreatifitas, efektifitas dan kualitas pembelajaran.²⁰

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa, mahasiswa dapat ditingkatkan, (5) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (6) Peran guru, dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.²¹

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil

¹⁹A D Kurniawan, "Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Smp," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 1 (2013): h.9.

²⁰A Kurniawati, W Isnaeni, and n R Dewi, "Jurnal Pendidikan IPA Indonesia," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 2 (2013): h.150.

²¹J Handhika, "Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 2 (2012): 109–14.

belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang, serta waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.²² Media sebagai sarana penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi maupun hiburan.²³

b. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: (1) *Visible* : Mudah dilihat (2) *Interesting* : Menarik (3) *Simple*: Sederhana (4) *Useful*: Isinya berguna/bermanfaat (5) *Accurate* : Benar (dapat dipertanggung jawabkan) (6) *Legitimate* : Masuk akal/sah (7) *Structured* : Terstruktur/tersusun dengan baik.²⁴

c. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya adalah:

- 1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan

²²Nurul Hidayati, "Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo," *Jurnal Unesa*, 2013, h.4.

²³Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, and Siti Nurbayani, "Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa Sma Negeri 5 Bandung," *Jurnal Sosieta* 5, no. 1 (2013). H.2.

²⁴Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik – Tejo Nurseto," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): h. 24.

dipelajari.

- 2) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- 3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.²⁵

2. Deskripsi Video Pembelajaran

Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.²⁶ Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.²⁷

²⁵Rasyid Hardi Wirasasmita, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi," *Jurnal Educatio* Vol 10, No. 2 (2015): 262–79.

²⁶Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar."

²⁷Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure."

a. Tujuan dan Fungsi Media Video

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b) Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c) Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.²⁸

b. Kelebihan Video Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran video memberi kelebihan antara lain:

- 1) Dapat menyajikan materi
- 2) Dapat menyampaikan materi secara langsung dari guru.
- 3) Dapat memberi materi pengalaman yang bervariasi dengan materi pembelajaran.

¹⁴Rasyid Hardi Wirasmita, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi," *Jurnal Educatio* 10, no. 2 (2015): 262–79.

- 4) Dapat meningkatkan minat dan perhatian anak terhadap materi yang disajikan.
- 5) Dapat meningkatkan minat anak Karena dengan video mereka dapat menikmati materi diluar dari buku.

3. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe merupakan *Whiteboard animation video* atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing* atau *eksplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *Whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas atau kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga akhir.

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Vidios* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak terbatas untuk sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Blog* dan *Website*.
- 2) Untuk penawaran Afiliasi.
- 3) Untuk mempromosikan jasa *online dan offline*.

- 4) Untuk media pembelajaran.²⁹

Adapun cara pengoprasian *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

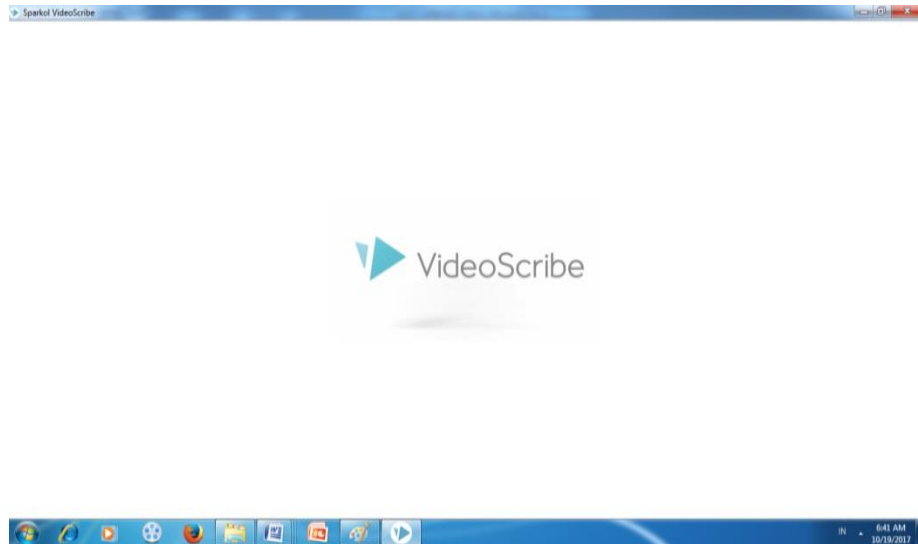
- a) Download aplikasi *Sparkol Videoscribe* dari internet.
- b) Lakukan instal *Sparkol Videoscribe* di laptop.
- c) Jika sudah terinstal, klik icon *Sparkol Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
- d) Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- e) Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- f) Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- g) Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
- h) Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- i) Lakukan share pada bagian kanan atas.

a. Tampilan *Sparkol Videoscribe*

Adapun tampilan-tampilan *Sparkol Videoscribe* adalah sebagai berikut:

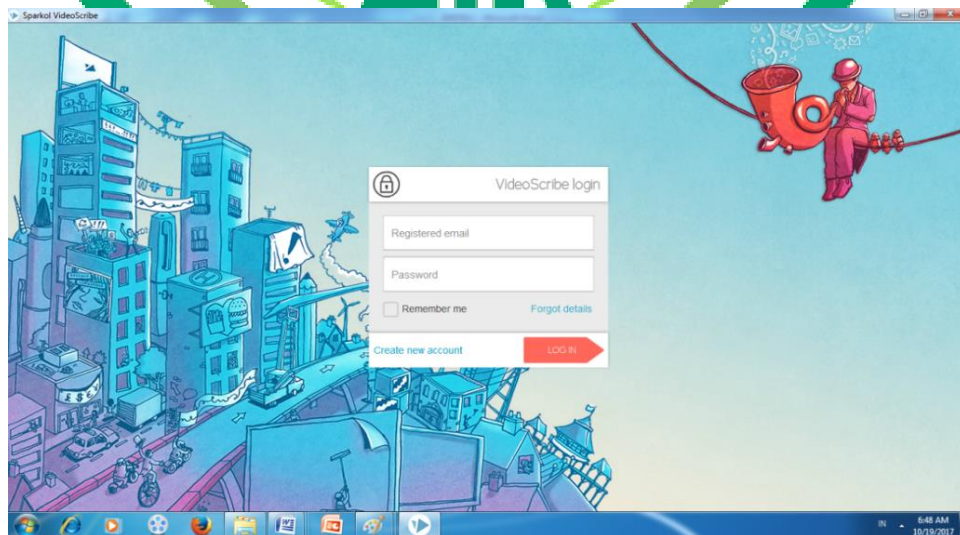
²⁹Dilla Octavianingrum, "Pengembangan media audio visual sparcol video scribe dalam pembelajaran pengelola pertemuan / rapat di lembaga pendidikan profesi (LPP) IPMI kusuma bangsa surakarta jurusan administrasi perkantoran". *Jurnal Perpustakaan.Uns.* (2016), h. 3.

1) Tampilan Awal Pembuka



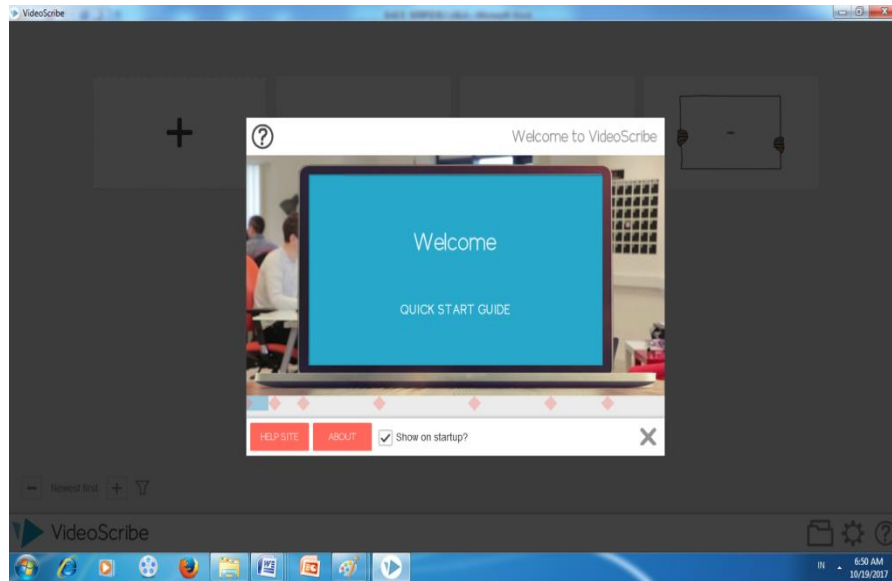
Gambar 2.1
Tampilan Awal Pembuka *Sparkol Videoscribe*

2) Tampilan login keakun *Sparkol Videoscribe*



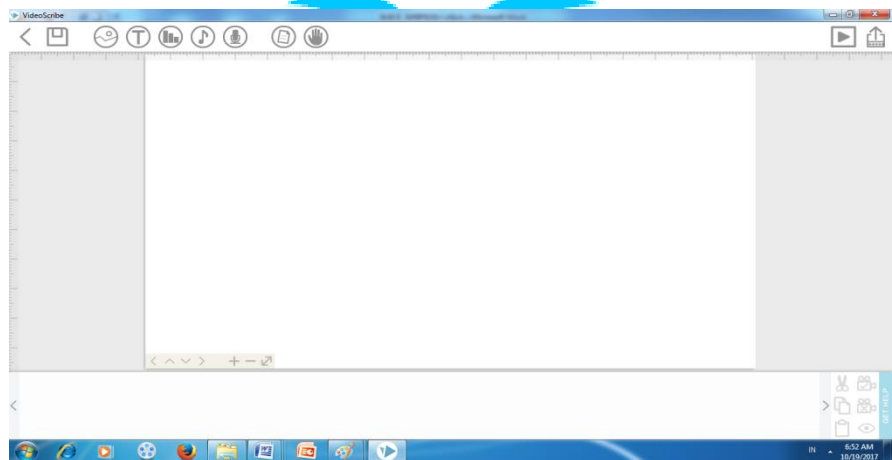
Gambar 2.2
Tampilan login keakun *Sparkol Videoscribe*

3) Tampilan petunjuk penggunaan *Sparkol Videoscribe*



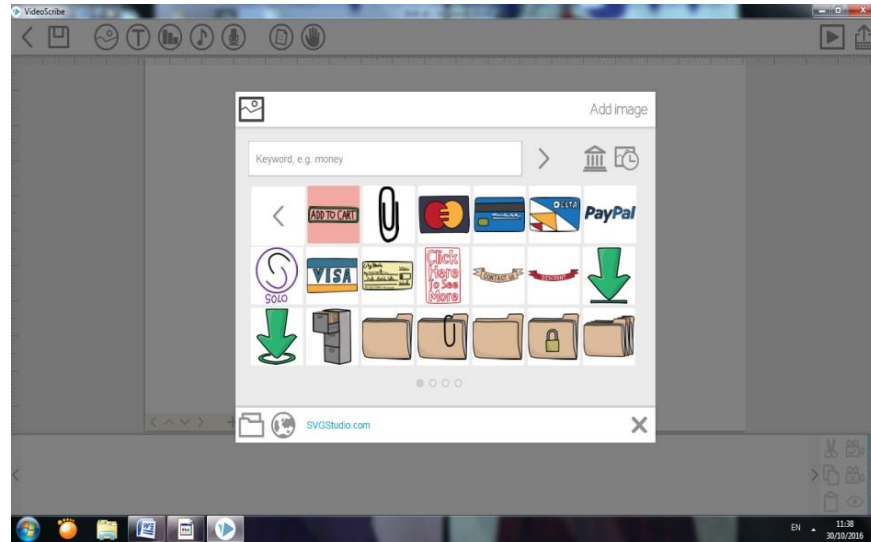
Gambar 2.3
Tampilan petunjuk penggunaan *Sparkol Videoscribe*

4) Tampilan Halaman Kosong *Sparkol Videoscribe*



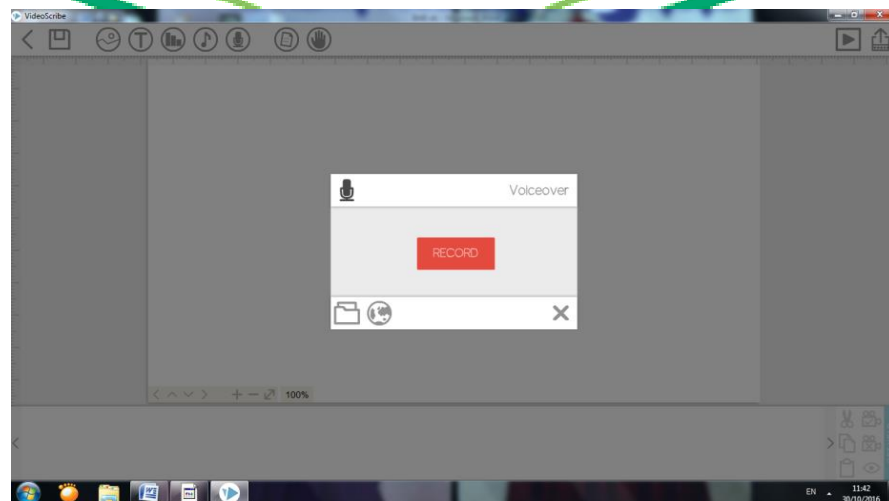
Gambar 2.4
Tampilan Halaman Kosong *Sparkol Videoscribe*

5) Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*



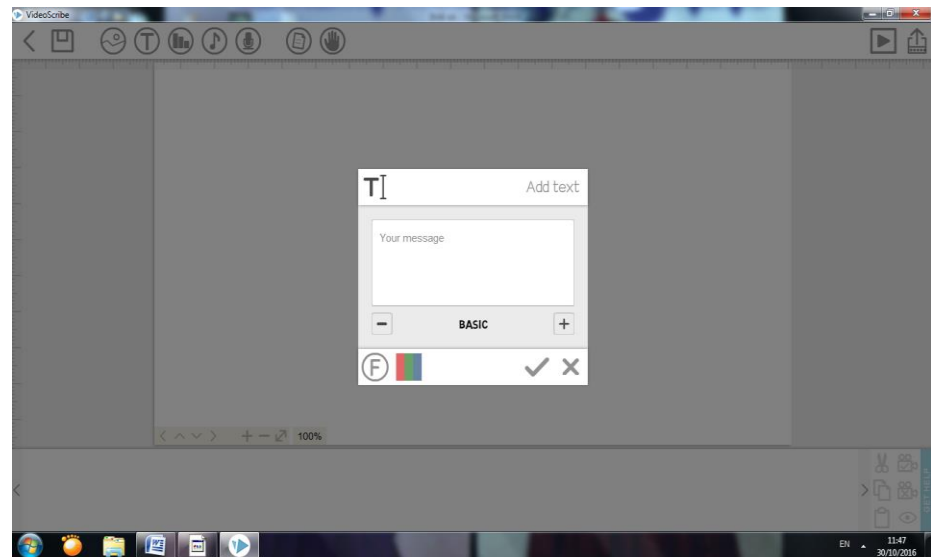
Gambar 2.5
Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*

6) Tampilan Memasukkan Suara *Sparkol Videoscribe*



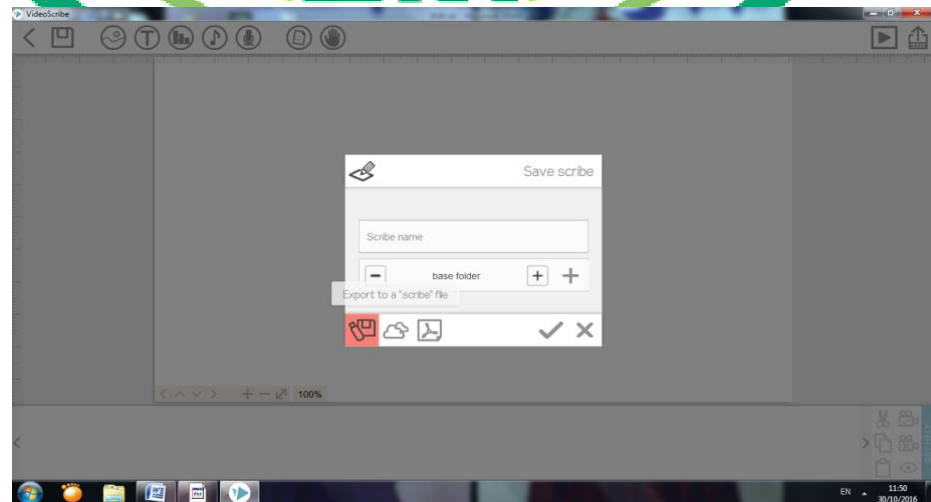
Gambar 2.6
Tampilan Memasukkan Suara *Sparkol Videoscribe*

7) Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.7
Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*

8) Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*



Gambar 2.8
Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya, pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar.³⁰ Maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: (1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman. (2)afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda denngan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian, sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. (3)psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.³¹

³⁰ Muhammad Khafid, “Faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar Akuntansi: Motivasi belajar sebagai variabel intervening”, *Jurnal Pendidikan* 1.2 (2008), h.46-47

³¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung:Alfabeta, 2009), h.12.

b. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil belajar menurut teori Benjamin S. Bloom secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah yakni :

1) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada 6 aspek meliputi gerakan reflex, gerakan dasar, perseptual, keharmonisan dan ketetapan, kompleks, ekspresif dan interpretative.³²

Beberapa pengertian hasil belajar di atas, maka dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang hasilnya berupa nilai, angka atau perubahan sikap dan tingkah laku. Belajar seseorang dapat meningkatkan kemampuan yang baik dalam bidang pengetahuan keterampilan, nilai dan sikap yang dapat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri.

³² Oemar Hamalik, *Kurikulum Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002), h. 161

a) Hasil Belajar Ranah Kognitif

Guru dapat menentukan hasil belajar peserta didik setelah melakukan evaluasi. Taksonomi Bloom dalam revisinya membagi ranah kognitif menjadi dua dimensi yaitu dimensi kognitif dan dimensi pengetahuan. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1) Mengingat (C1)

Mengingat adalah menarik kembali informasi pengetahuan yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah mengkonstruksi makna dari atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru kedalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.

3) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan mencakup penggunaan prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural.

4) Menganalisis (C4)

Menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dan strukturnya besarnya.

5) Mengevaluasi (C5)

Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.

6) Mencipta (C6)

Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang original.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkat laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis katagori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya :

1) Penerimaan (*attending*)

Penerimaan yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

2) Jawaban (*responding*)

Jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang.

3) Penilaian (*valuing*)

Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai.

4) Organisasi

Pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi tentang nilai dan lain-lain.

5) Internalisasi (karakteristik)

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.³³

c) Ranah Psikomotorik

³³Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada), h.30

Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditori, motoris, dan lain-lain.
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi.³⁴

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- 1) Faktor Eksternal (faktor yang terdapat di luar individu) yaitu:

- a) Faktor lingkungan sekolah

Faktor guru memang cukup menentukan terhadap hasil belajar peserta didik, seperti perilaku guru yang sering mengkritik, menghukum atau mencari-cari kesalahan peserta didik, akan menghambat keberhasilan belajar peserta didik.

- b) Faktor sosial dalam belajar

Faktor sosial ini adaah sesama manusia, kehadiran orang-orang lain pada waktu peserta didik sedang belajar, misalnya satu kelas mengadakan ujian

³⁴ Ibid, h.31

lalu terdengar banyak anak-anak yang lain bercakap-cakap di samping kelas yang dapat mengganggu peserta didik yang lain.

c) Keadan keluarga

Ada keluarga yang miskin ada keluarga yang kaya, ada keluarga yang memiliki cita-cita yang tinggi bagi anak-anaknya, ada pula yang biasa saja hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar.

1) Faktor Internal (faktor yang terdapat di dalam diri individu) yaitu:

a) Faktor fisiologis (jasmaniah)

(1) Faktor kesehatan

Proses belajar akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat dan mudah pusing.

(2) Faktor psikologis (fisik)

Faktor psikologis meliputi faktor inteligensi atau kemampuan, minat dan motivasi³⁵

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan Kajian Teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Sri sunarni dalam penelitian yang berjudul “pengembangan media pembelajaran power point berbasis sparkol pada pokok bahasan perumusan dasar negara pada

³⁵ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, (jakarta: Renika cipta, 2013), h.54.

mata pelajaran PKN” dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan menunjukkan bahwa media power point berbasis sparkol terbukti sangat valid, validitasnya dari ahli media maupun ahli materi mendapatkan skor 82 % dari skor yang di harapkan dan masuk dalam tingkat sangat valid serta validasi pengguna memperoleh skor 84% dari skor yang diharapkan, masuk dalam kategori cukup valid dan responsif siswa memperoleh skor 89 % dari skor yang diharapkan, masuk dalam kategori sangat valid juga berdasarkan tingkat efektivitas media dilakukan dengan menggunakan uji t dan diperoleh hasil yang signifikan pada hasil post test setelah menggunakan media sparkol. Sehingga penelitian ini berpengaruh positif dalam hasil belajar.³⁶

2) Nur wahyuni dalam penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran compact disc interactive (CD-i) berbasis video scribe menggunakan model pembelajaran advance organizer pada mata pelajaran tkb kelas X Tav di SMK negeri 3 surabaya, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan kategori sangat valid dan mendapatkan respon positif dari para peserta didik serta efektif digunakan sebagai media penunjang belajar peserta didik.³⁷

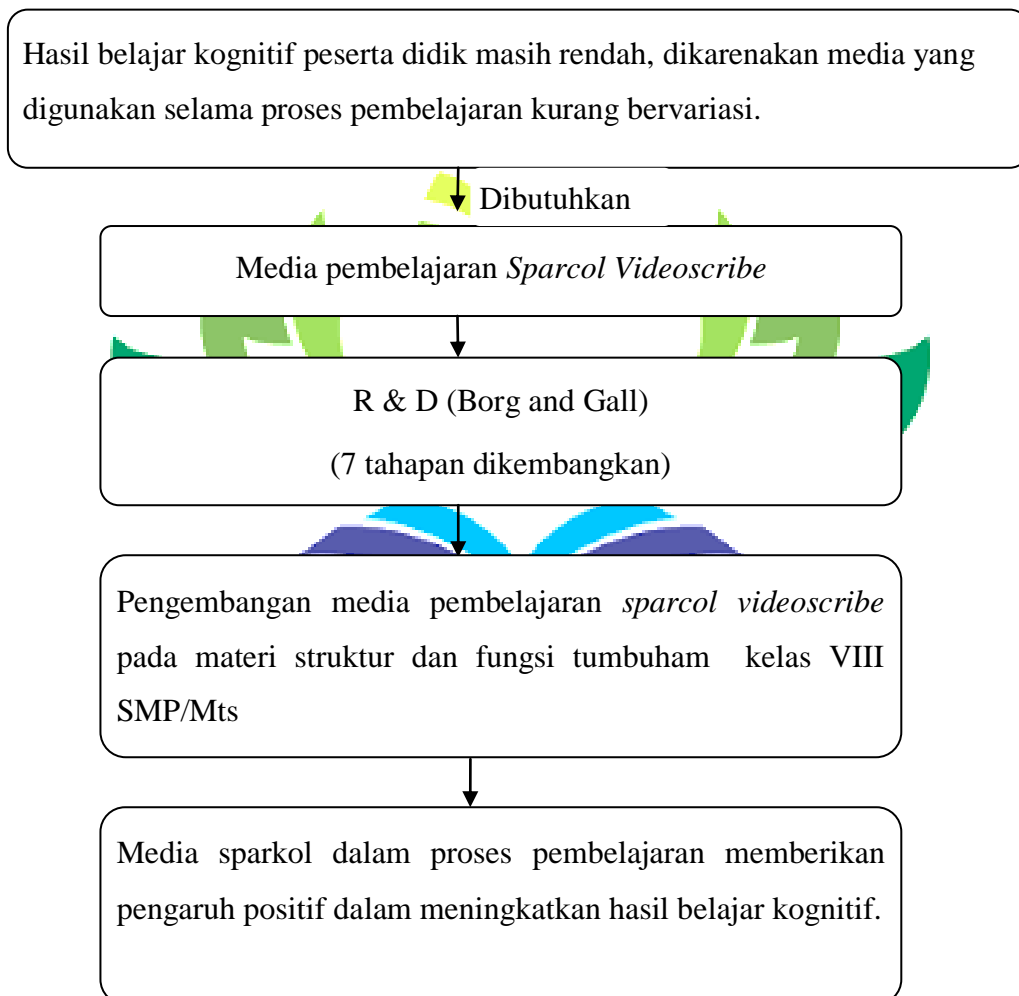
³⁶ Sri Sunarni, Pengembangan Media Pembelajaran Power point berbasis sparkol pada pokok bahasan perumusan dasar negara pada mata pelajaran Pkn. *Jurnal Peneliian dan Pendidikan* Vol 10 No.3 (2016)

³⁷ Nur wahyuni, pengembangan media pembelajaran compact disc interactive (CD-i) berbasis videoscribe menggunakan model pembelajaran advance organizer pada mata pelajaran tkb kelas X Tav di SMK negeri 3 surabaya, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 06 No. 02 (2017)

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan yang telah di sampaikan, bahwa pembelajaran membutuhkan inovasi-inovasi baru dalam upaya peningkatan mutu pendidikan agar dapat membantu memudahkan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Bagan Kerangka Berfikir



Gambar 2.9
Alur Kerangka Berfikir Penelitian
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 24 Bandar Lampung pada kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2018.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dimodifikasi oleh Sugiyono. *Research and Development* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁸ Penelitian dilakukan dengan mengembangkan software *sparkol videoscribe* struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yang digunakan yaitu kelas VIII SMPN 24 Bandar Lampung tahun ajaran 2018 / 2019.

2. Sampel

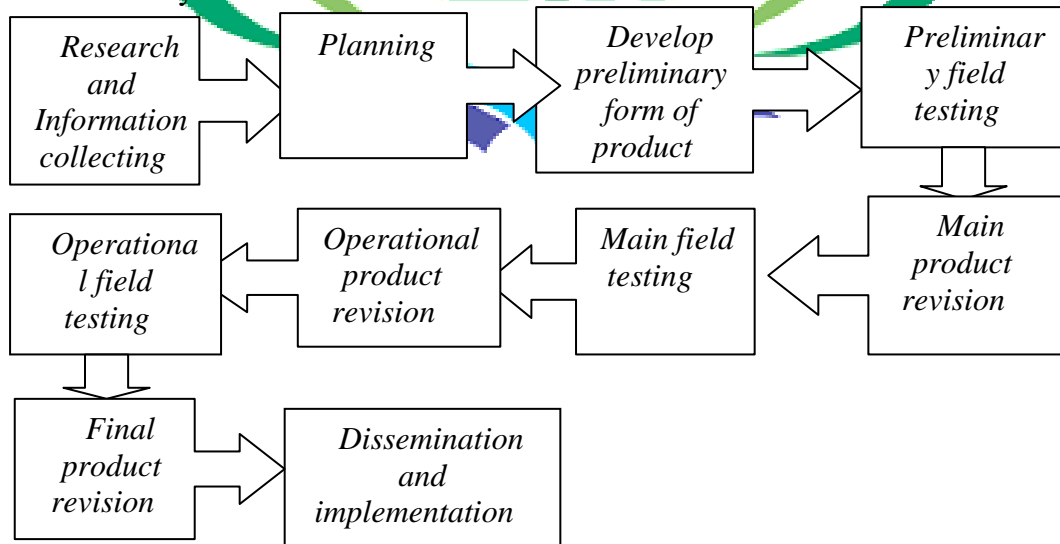
³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Cet 15, h. 407

Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas yang memiliki kesamaan karakter, baik dari aspek kognitif, psikomotor ataupun afektif sampel yang digunakan adalah kelas VIII^e dan VIII^c

D. Prosedur Penelitian

R&D menurut Borg&Gall merupakan salah satu proses yang dipakai dengan tujuan mengembangkan suatu produk. Penelitian ini membentuk siklus yang tetap sehingga menghasilkan suatu produk, mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir untuk melihat kekurangan dari produk, kemudian kekurangan yang ditemukan akan di perbaiki, sehingga pada tahap akhir akan menciptakan produk yang layak digunakan.

Borg&Gall menyampaikan tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan secara umum yaitu:



Gambar 3.1

Langkah-langkah (Borg & Gall, 1983)³⁹”

Berdasarkan tahapan R&D dari Borg & Gall diatas, Penulis membatasi langkah penelitian dan pengembangan, menurut wina Sanjaya tahapan ini dapat disederhanakan tanpa harus mengurangi nilai penelitian dan nilai pengembangan itu sendiri sehingga peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 7 tahapan dengan alasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Apabila pengembangan ini sampai dengan 10 langkah maka diperlukan waktu dan proses relatif lama dan panjang, peneliti memiliki harapan mampu menyelesaikan pengembangan produk media ini dengan waktu yang efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya jika dilakukan samapai tahap tujuh.

2. Keterbatasan Biaya

Biaya yang dikeluarkan akan relative besar jika penelitian ini dilakukan sampai pada tahap sepuluh, oleh karena itu peneliti menyederhanakan sampai pada tahap ke tujuh, agar pengembangan produk bisa selesai dengan total biaya yang relatif terjangkau, tetapi layak digunakan.

3. Penelitian Starata satu (S1)

Berdasarkan penelitian yang relevan untuk penelitian jenjang strata satu (S1) pengembangan produk hingga tahap ketujuh dan jenjang S2 dan S3 dilakukan sampai pada tahap sepuluh dengan skala uji yang lebih luas dan menciptakan

³⁹ Sugiyono, *Op.cit*, h. 409

produk sendiri.⁴⁰ Dibawah ini penyederhanaan tahapan menjadi tujuh langkah yang akan dilakukan yaitu:

1. *Research and Information Collecting* (Studi Pendahuluan)

Studi pendahuluan ini dilaksanakan di SMP N 24 Bandar Lampung. Hasil pra penelitian menghasilkan bahwa siswa sering mendapatkan bahan pengajaran berupa modul, buku, gambar dan charta sehingga anak didik kurang tertarik untuk mempelajarinya dan siswa menyukai media pembelajaran yang bersifat kebaruan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti selanjutnya merencanakan penelitian yang meliputi menentukan indikator materi, mengembangkan design produk *sparcol videoscribe* dan membuat angket tanggapan respon anak didik.

3. *Develop Preliminary From of Product* (Pengembangan produk)

Setelah menganalisis kebutuhan dan menentukan *planning* (perencanaan) data awal, maka ditahap ketiga yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu *sparcol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP N 24 Bandar Lampung.

4. *Preliminary field testing* (Validasi Produk)

Setelah mendesain produk awal, selanjutnya produk di uji cobakan kepada validator yang terdiri dari ahli media, bahasa dan materi serta guru bidang studi. Validator ahli materi berupa kesesuaian materi, ketepatan, kelengkapan, dan isi

⁴⁰ Wina sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Prenadamedia Group: jakarta, 2013)h.129

produk. Ahli desain membahas ketepatan animasi dan tampilan media dengan karakteristik materi. Serta validasi dari guru bidang studi yang menilai kesesuaian materi dengan tingkatan usia peserta didik.

5. *Main product revision* (Revisi Produk)

Revisi dilakukan setelah di validasi oleh materi dan ahli media (desain) serta guru bidang studi. Hasil dari penilaian yang di dapat akan dijadikan acuan untuk memperbaiki produk.

6. *Main field testing* (Uji Coba Produk)

Produk yang sudah selesai di validasi dan di revisi kemudian akan dilakukan uji coba produk sebagai uji coba terbatas. kemudian peneliti menguji cobakan kepada 20 anak didik di SMP Negeri 24 Bandar Lampung sebagai uji coba kelompok kecil. Sesudah mendapatkan hasil penilaian dari anak didik maka peneliti hendak melakukan uji kelompok besar kepada 32 anak didik di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.

7. *Operational product revision* (Revisi Hasil Ujicoba)

Setelah peneliti melakukan pengujian produk, maka didapatkan hasil yang dinilai oleh validator. Apabila masih ada bagian produk yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan serta tidak ada peningkatan hasil belajar peserta didik maka peneliti akan melakukan perbaikan produk berdasarkan kekurangan tersebut.

E. Jenis Data

1. Data kuantitatif

Data terdiri dari angka-angka, data ini didapatkan dari penelitian langsung untuk mendapatkan data berupa angka.

2. Data Kualitatif

Data yang berhubungan dengan kategorisasi, yang terdiri dari pertanyaan atau juga berupa kata-kata, kalimat atau gambar.⁴¹

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah:

1. Angket

Angket merupakan alat penilaian responden yang berbentuk tertulis dan untuk mengukur pendapat anak didik terhadap produk yang di kembangkan.⁴² Angket yang dipakai adalah angket tertutup yang berbentuk *checklist* alasan menggunakan angket tertutup agar membebaskan responden untuk menjawab angket dari peneliti, di dalam angket tersebut terdapat sejumlah pertanyaan dan responden hanya memberikan tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pendapat responden yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan oleh peneliti.

2. Tes (Soal Kemampuan Kognitif)

Tes soal tentang materi struktur dan fungsi tumbuhan diberikan kepada anak didik kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Sparkol Videoscribe* yang masih dikembangkan. Pada kelas kontrol juga soal kemampuan kognitif di bagikan dimana pada saat pembelajaran tidak menggunakan

⁴¹ Riduwan, *skala pengukuran variabel-variabel penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2013) h.5

⁴² *Ibid.* h.5

media pembelajaran *Sparkol videoscribe*. Tes soal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak didik yang diteliti dengan menggunakan jenis soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung berupa laporan kegiatan, dengan pengambilan foto atau gambar serta pengambilan video yang relevan.

G. Instrument Penelitian

Instrumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dari :

1. Lembar Angket

Lembar angket ialah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan data dari responden.⁴³ Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil validasi atau kelayakan produk yang diberikan kepada para ahli media, ahli bahasa, ahli materi, angket tanggapan guru biologi dan siswa sebagai subjek uji coba. Data yang diperoleh dari hasil validasi akan digunakan untuk merevisi kelemahan produk.

a. Angket Validasi

Angket validasi ahli terdiri dari tiga angket yaitu angket validasi ahli materi, bahasa dan media. Angket-angket tersebut diisi oleh validator. Dari aspek desain, dikembangkan pertanyaan untuk penilaian mengenai desain atau tampilan produk,

⁴³ *Ibid*, h.25

angket validasi materi dikembangkan pernyataan untuk menilai kesesuaian produk, angket validasi bahasa dikembangkan pernyataan untuk menilai penggunaan bahasa. Susunan penulisan instrumen validasi ialah judul, petunjuk yang didalamnya terdapat juga tujuan penilaian, pernyataan dari peneliti, kolom penilaian, saran, kesimpulan dan tanda tangan validator.

b. Angket respon pendidik dan peserta didik setelah dilakukan uji coba produk.

Angket tanggapan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon pendidik dan anak didik terhadap produk yang dikembangkan.

2. Tes Soal Kemampuan Kognitif

Tes soal ini ditunjukan kepada anak didik kelas VIII di SMPN 24 Bandar Lampung, penelitian ini dilakukan dikelas eksperimen dan kontrol. Dimana soal ini memuat indikator-indikator hasil belajar sebagai berikut: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasi), C4 (Menganalisis). Dengan jenis soal pilihan ganda.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa pengambilan video pada saat uji coba produk serta pengambilan foto atau gambar.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli

Instrumen analisis validasi ahli terkait kesesuaian isi, penyajian, dan kesesuaian media *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Instrumen validasi dianalisis pada tiap pertanyaan dengan cara menjumlahkan skor pada tiap pertanyaan dari validator lalu dibagi dengan jumlah validator. Analisis validasi ahli menerapkan rumus:

$$p = \frac{\sum skor \times f}{skor \text{ ter tinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah persentase yang dicapai pada setiap alternatif jawaban

F = Frekuensi anak didik yang memilih suatu alternatif jawaban

Hasil analisis kuesioner ahli validasi pada pengembangan berbasis *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi struktur dan fungsi tumbuhan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.1
Interpretasi Kuesioner Analisis Kuesioner Validasi Ahli⁴⁴

No	Tingkat pencapaian (%)	kriteria
1	81 - 100	Sangat baik / sangat valid/ sangat Layak
2	61 - 80	Baik / valid/ Layak
3	41 - 60	Cukup baik/ cukup Layak
4	21- 40	Kurang baik / kurang baik/ kurang layak
5	0 - 20	Tidak baik / tidak valid/ tidak Layak

⁴⁴ Suharsimi arikunto, Evaluasi program Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010),h.35

Hasil validasi diperoleh data ≥ 60 maka dinyatakan sudah layak dan apabila hasil validasi ≤ 40 maka kurang layak dan harus direvisi.

2. Analisis Respon Anak Didik

Analisis respon dilakukan melalui penyebaran angket respon anak didik dengan uji coba pemakaian produk, setelah itu dilakukan analisis untuk menguji kelayakan media *sparkol videoscribe* digunakan dalam proses pembelajaran. Media *sparkol videoscribe* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, dengan penilaian skala likert terdiri dari skor 1 sampai skor 5 dengan analisis pedoman seperti pada table dibawah yang dikembangkan dan disesuaikan menurut kebutuhan anak didik yakni:

Tabel 3.2
“Skor Respon Peserta Didik”⁴⁵

No	Skor pernyataan	Pernyataan
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Tidak baik

Selanjutnya angket respon anak didik di hitung dengan rumus:

$$p = \frac{\sum skor \times f}{skor tertinggi} \times 100\%$$

p = jumlah persentase

f = frekuensi peserta didik

⁴⁵ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 20013)h.39

Hasil analisis angket respon anak didik pada pengembangan produk *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi struktur dan fungsi tumbuhan, memakai kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3
Interprestasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik⁴⁶

Skor	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria
5	81 – 100	Sangat baik / sangat valid/ sangat layak
4	61 - 80	Baik / valid/ layak
3	41 - 60	Cukup baik/ cukup layak
2	21 - 40	Kurang baik / kurang baik/kurang layak
1	0 - 20	Tidak baik / tidak valid/tidak layak

Ketika didapatkan hasil validasi ≥ 60 maka produk tidak perlu di revisi karena dinyatakan sudah layak. Apabila didapatkan hasil validasi respon anak didik diperoleh ≤ 40 maka dianggap tidak layak.

Media *sparkol videoscribe* memperoleh respon yang positif dari anak didik maka produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar.

3. Analisis Kognitif Peserta didik

Analisis kemampuan kognitif belajar anak didik dihitung secara individual yakni untuk mengetahui kemampuan kognitif anak didik setelah diuji cobakan produk menggunakan bentuk soal *multiple choice* (tes pilihan ganda) dengan indikator hasil belajar kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasi), C4

⁴⁶ Suharsimi *Op,Cit.* h.35

¹⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002), h. 161

(Menganalisis).¹⁰ Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di SMP Negeri 24 Bandar Lampung, anak didik dinyatakan tuntas secara individual apabila mendapatkan skor ≥ 70 maka anak tersebut dikatakan tuntas dan telah mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3.4
Pensekoran *Multiple Choice*

No	Item	Skor
1	1	Benar
2	0	Salah

Selanjutnya data yang telah didapat dikonversi dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Kadar persen yang diharapkan

R : Poin mentah

SM : Poin Maksimum ideal

100 : Nomer tetap.⁴⁸

Selanjutnya, ada empat kategori hasil belajar kognitif sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pedoman Penilaian Hasil Belajar⁴⁹

No	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria
----	------------------------	----------

⁴⁸Ngalim purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Rosdakarya, 2013), h.12

⁴⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.

No	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria
1	81 – 100	Baik Sekali
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	30 – 39	Kurang Sekali

Apabila didapatkan hasil ≤ 55 maka dikatakan bahwa keterampilan kognitif masih kurang maka perlu adanya revisi. Sedangkan jika nilai interpretasinya menunjukan ≥ 65 maka



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

i. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini yang dilakukan di SMP N 24 Bandar Lampung, penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan umum yaitu media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil pembelajaran kognitif pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP/MTs. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan khusus yaitu untuk mengetahui kelayakan dan respon anak didik terhadap kemenarikan media *sparkol videoscribe* serta efektivitas media untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono di mulai dari tahap satu sampai tahap tujuh. Hasil data yang diperoleh dari setiap tahapan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu:

1. *Research and Information Coleccting* (Studi Pendahuluan)

Studi pendahuluan dilakukan di SMP N 24 Bandar Lampung, pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data atau informasi mengenai media pembelajaran yang diperoleh dari data hasil pra dan juga penelitian, dengan hasil wawancara pendidik biologi yang menyatakan hasil belajar rendah dikarenakan media yang

digunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi. Di SMP Negeri 24 Bandar Lampung ini memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti proyektor, LCD dan Laptop sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang digunakan semestinya, tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik hanya menggunakan media yang sederhana, pendidik lebih sering menggunakan media cetak seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku cetak berukuran besar, torso, dan gambar, buku cetak dan LKS. Hal ini dikarenakan pendidik tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran. Selanjutnya dengan penyebaran angket kebutuhan kepada peserta dan penyebaran soal untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik, kemudian data yang diperoleh dapat diolah dan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan.

2. *Planning* (Perencanaan)

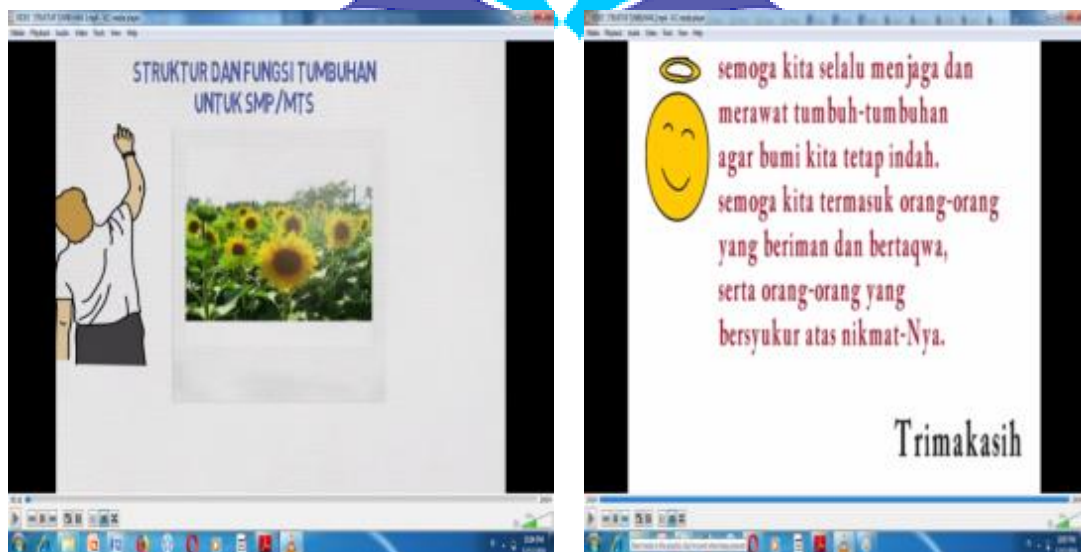
Pada tahap ini peneliti merencanakan penelitian yang akan dilakukan yang dimulai dari menentukan indikator materi yang ingin di capai, dan menyusun angket tanggapan respon peserta didik dan angket validasi ahli. Selanjutnya peneliti

menyiapkan alat dan bahan untuk mengembangkan design produk *sparcol videoscribe*.

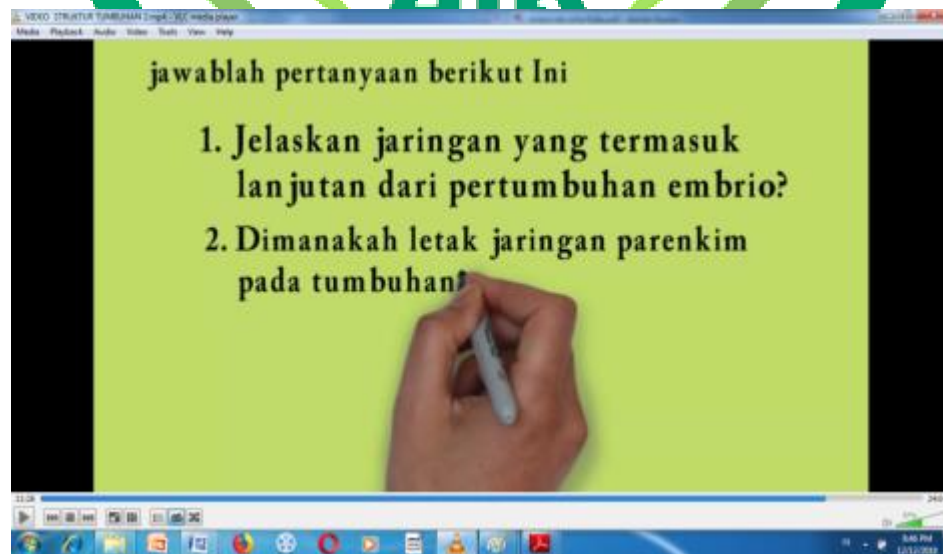
3. *Develop Preliminary Form of Product* (Mengembangkan produk)

Tahap ketiga yaitu mendesain produk. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam langkah mendesain produk pengembangan *Sparkol Videoscribe*.

Tahapan desain produk pengembangan *Sparkol Videoscribe* ini yaitu terdiri dari mengumpulkan alat dan bahan, mencari gambar-gambar yang berkaitan dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan, mendesain background pembukaan pembelajaran, judul besar, materi pembelajaran, latihan soal yang di sesuaikan dengan materi yang di tampilkan, dan yang terakhir penutup. Dibawah ini adalah desain produk awal yang dibuat oleh peneliti yaitu:



Gambar 4.2
“Tampilan teori pada media pembelajaran



Gambar 4.3
Tampilan latihan soal pada media pembelajaran

4. *Preliminary field testing* (Validasi Produk)

Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang sudah selesai di desain, kemudian akan di validasi oleh ahli validator sesuai dengan bidangnya. Produk ini akan diuji pada 6 validator para ahli yaitu, 2 diantaranya validator ahli materi yaitu: Ibu Rini Rita T. Marpaung, S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Agesna rahmawati M.Pd. Validator ahli media yakni: Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd. dan bapak Dr.H.Agus Jamiko, M.Pd. selanjutnya Validator ahli bahasa yakni: Bapak Mujib, M.Pd. dan Bapak Dedi Satriawan, M.Pd. Validasi guru juga dilakukan oleh 2 praktisi pendidik IPA di SMP Negeri 24 Bandar Lampung yaitu ibu Wahdaniyah S.Pd. dan Ibu Desmala S.Pd. Adapun hasil validasi dari tim ahli yaitu:

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini di validasi oleh Ibu Aghesna Rahmatika Kesuma, S.pd,M.Si. dosen pendidikan biologi di Uin raden Intan lampung sebagai Validator 1 dan Ibu Rini Rita T, marpaung S.Pd, M.Pd. dosen pendidikan biologi di Universitas lampung sebagai validator 2. Dengan indikator penilaian yang meliputi kelengkapan materi, keakuratan latihan soal, ketetapan pemilihan gambar, kejelasan penyajian materi, penggunaan bahasa, keefektifan video dan kemenarikan video. Validasi ahli media ini bertujuan untuk dapat mengukur kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPA untuk tingkat SMP/Mts. Hasil validasi materi dari kedua para ahli validator pada tahap1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
“Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1”

Aspek Penilaian	Validator Ahli Materi		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Kelengkapan Materi	100%	80%	90%	Sangat Layak
Keakuratan Latihan Soal	73%	73%	73%	Layak
Ketetaapan Pemilihan Gambar	80%	80%	80%	Layak
Kejelasan Penyajian Materi	100%	80%	90%	Sangat Layak
Penjabaran Materi	60%	80%	70%	Layak
Penggunaan Bahasa	70%	80%	75%	Layak
Keefektifan Video	80%	80%	80%	Layak
Kemenarikan Video	70%	80%	75%	Layak
Jumlah rata-rata keseluruhan aspek	80%			
Kriteria	Layak			

Berdasarkan data validasi materi di atas dengan validator 1 dan validator 2 dimulai dari penilaian kelengkapan materi diperoleh presentase sebesar 90%, kemudian keakuratan latihan soal dengan presentase 73%, ketetaapan pemilihan gambar diperoleh presentase sebesar 80%, kejelasan penyajian materi dengan presentase 90%, selanjutnya penjabaran materi diperoleh presentase sebesar 70%, penggunaan bahasa diperoleh persentase sebesar 75%, keefektifan video diperoleh presentase 80% dan kemenarikan video diperoleh persentase sebesar 70%. Dari

persentase skor penilaian di atas diperoleh rata-rata 80% dengan kategori sangat layak. Kemudian setelah produk di validasi, produk awal direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari kedua ahli materi. Kemudian produk awal yang sudah diperbaiki di validasi kembali oleh para ahli materi, menggunakan lembar angket yang sama guna untuk mengetahui kelayakan produk. Adapun hasil revisis setelah perbaikan yaitu terdapat pada tabel dibawah ini:

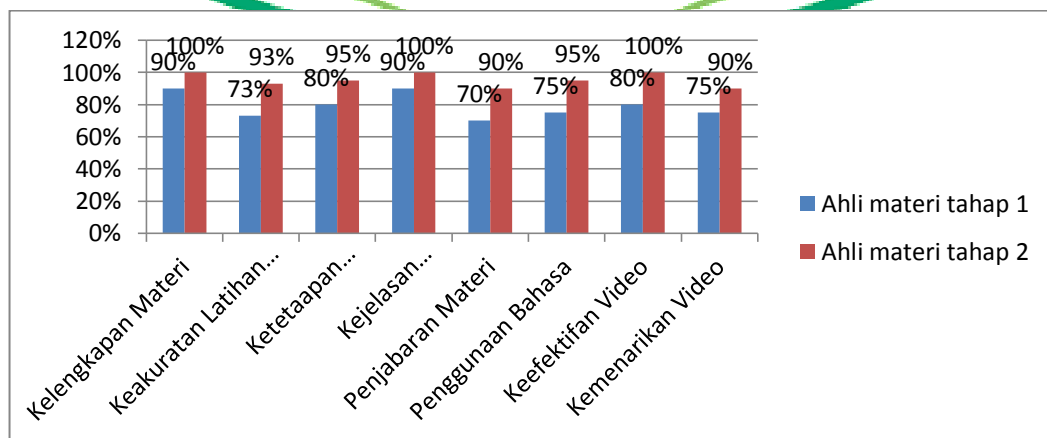
Tabel 4.2
Hsil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Aspek Penilaian	Validator Ahli Materi		Peresentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Kelengkapan Materi	100%	100%	100%	Sangat Layak
Keakuratan Latihan Soal	86%	100%	93%	Sangat Layak
Ketetaapan Pemilihan Gambar	95%	95%	95%	Sangat Layak
Kejelasan Penyajian Materi	100%	100%	100%	Sangat Layak
Penjabaran Materi	80%	100%	90%	Sangat Layak
Penggunaan Bahasa	90%	100%	95%	Sangat Layak
Keefektifan Video	100%	100%	100%	Sangat Layak
Kemenarikan Video	90%	90%	90%	Sangat layak
Jumlah rata-rata keseluruhan aspek	95%			
Kriteria	Sangat Layak			

Dari data hasil validasi materi pada tahap 2 atau setelah perbaikan dengan aspek penilaian kelengkapan materi diperoleh persentase sebesar 100%, keakuratan latihan soal dengan persentase 93%, ketepatan pemilihan gambar diperoleh persentase sebesar 95%, kemudian kejelasan penyajian materi diperoleh persentase 100%,

selanjutnya dengan persentase 90% dengan aspek penilaian penjabaran materi, penggunaan bahasa di peroleh persentase 95%, keefektifan video diperoleh persentase 100% dan kemenarikan video diperoleh persentase sebesar 90%. Berdasarkan persentase jumlah rata-rata keseluruhan aspek diperoleh 95% dengan kriteria kelayakan sangat layak, setelah dilakukan revisi produk maka pada tahap ke 2 mengalami peningkatan yang signifikan, ini ditunjukkan pada tabel 4.1 dengan persentase total 80% kemudian pada tahap 2 mengalami peningkatan dengan hasil persentase 95%. Maka media *sparkol videoscribe* yang di kembangkan telah layak digunakan. Hasil validasi ahli selain ditampilkan dalam bentuk tabel, ditampilkan dalam bentuk diagram guna untuk mempermudah melihat kenaikan disetiap aspek penilaian pada tahap ke satu dan ke dua yaitu sebagai berikut:

Diagram Ahli Materi



Gambar 4.4
Diagram Ahli Materi

Pada Gambar 4.4 menunjukkan diagram penilaian hasil validasi ahli materi dengan menunjukkan dua warna yakni biru dan merah, warna biru menjelaskan ahli materi tahap 1 dan yang merah menjelaskan validasi tahap 2. Dengan menggunakan diagram ini maka terlihat jelas peningkatannya bahwasannya pada tahap kedua mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga media *sparkol videoscribe* telah layak digunakan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Ahli Bahasa pada penelitian ini di validasi oleh Bapak Dedi Satriawan, M.Pd. Dosen Febi Universitas Islam raden Intan lampung sebagai Validator 1 dan Bapak Mujib, M.Pd. dari dosen matematika Universitas Islam Raden Intan Lampung sebagai Validator 2. Dengan indikator penilaian yang meliputi penggunaan bahasa, komunikatif, lugas, dan kaidah bahasa indonesia. Validasi ahli bahasa ini bertujuan untuk mengukur seberapa layak bahasa yang disajikan dalam media pembelajaran IPA untuk tingkat SMP/Mts. Hasil validasi materi dari kedua ahli validator pada tahap awal dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Aspek Penilaian	Validator Ahli Bahasa		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Penggunaan Bahasa	60%	80%	70%	Layak
Komunikatif	50%	80%	60%	Cukup Layak
Lugas	53%	80%	66%	Layak
Kaidah Bahasa	60%	90%	75%	Layak

Jumlah Rata-rata keseluruhan Aspek	68%
Kriteria	Layak

Berdasarkan data hasil validasi bahasa pada tahap 1, dengan validator satu dan validator dua dimulai dari aspek penilaian penggunaan bahasa diperoleh persentase sebesar 70% dengan kriteria layak, kominaktif 60% dengan kriteria kelayakan cukup layak, kemudian lugas dengan persentase 66% masuk dalam kategori layak dan kaidah bahasa diperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori layak. Sehingga dari kedua validator ahli di dapatkan jumlah rata-rata keseluruhan aspek dengan persentase 68% masuk ke dalam kriteria layak. Setelah produk divalidasi, produk awal direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari kedua ahli bahasa. Kemudian produk awal yang sudah direvisi di validasi kembali oleh para ahli bahasa, dengan lembar angket yang sama guna untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan. Adapun hasil revisis setelah perbaikan yaitu pada tabel berikut ini:

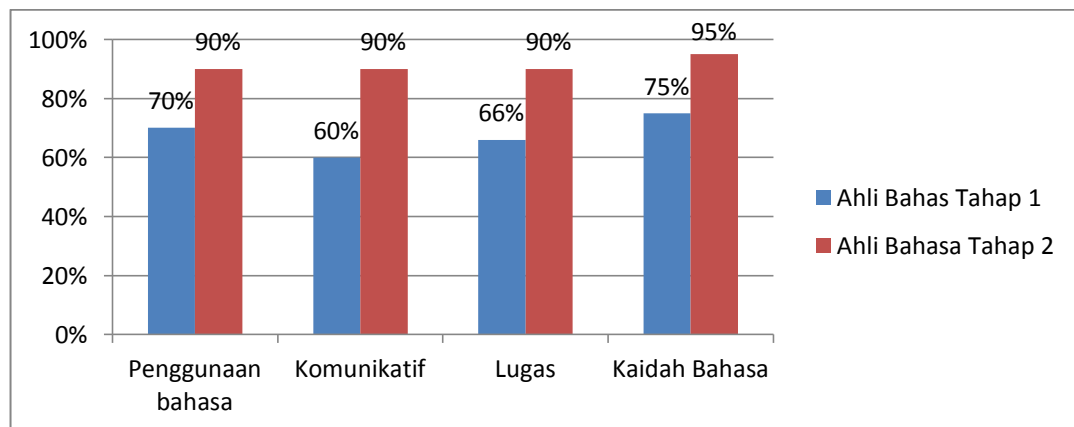
Tabel 4.4

“Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2”

Aspek Penilaian	Validator Ahli Bahasa		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Penggunaan Bahasa	100%	80%	90%	Sangat Layak
Komunikatif	100%	80%	90%	Sangat Layak
Lugas	100%	80%	90%	Sangat Layak
Kaidah Bahasa	100%	90%	95%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata keseluruhan Aspek	91%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan data hasil validasi bahasa pada tahap 2 atau setelah perbaikan dengan aspek penilaian penggunaan bahasa, komunikatif, dan lugas, mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan kaidah bahasa dengan persentase 95% dengan kategori sangat layak. Sehingga dari kedua validator ahli tahap 2 di dapatkan jumlah rata-rata keseluruhan aspek dengan persentase 91% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Setelah dilakukan revisi produk maka pada tahap ke 2 mengalami peningkatan yang signifikan, ini ditunjukkan pada tabel 4.3 dengan persentase total 68% dengan kriteria layak kemudian pada tahap 2 mengalami peningkatan dengan hasil persentase 91% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Maka media *sparkol videoscribe* yang di kembangkan telah layak digunakan. Hasil validasi ahli selain disajikan dalam bentuk tabel, disajikan juga dalam bentuk diagram guna untuk mempermudah melihat kenaikan disetiap aspek penilaian pada tahap ke 1 dan ke 2 yaitu sebagai berikut:

Diagram Ahli Bahasa



Gambar 4.5

Diagram Ahli Bahasa

Gambar 4.5 menunjukkan diagram penilaian validasi ahli bahasa dengan menunjukkan dua warna yakni biru dan merah, warna biru menjelaskan ahli bahasa tahap 1 dan yang merah menjelaskan validasi tahap 2. Dengan menggunakan diagram ini maka terlihat jelas peningkatannya bahwasannya pada tahap kedua mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga media *sparkol videoscribe* telah layak digunakan.

c. Validasi Ahli Media

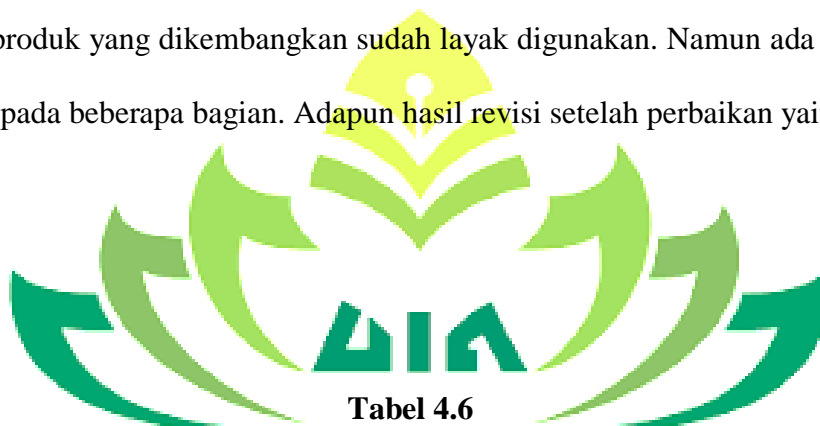
Ahli media pada penelitian ini di validasi oleh bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd. dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan Bapak Dr.H.Agus Jatmiko, M.Pd dosen MPI di UIN Raden Intan lampung. Validasi media dimulai dari indikator penilaian yang meliputi realibilitas, maintainable, visual dan audio. Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengukur seberapa layak produk ini dikembangkan dalam media pembelajaran IPA untuk tingkat SMP/Mts. Hasil validasi media dari kedua ahli validator pada tahap 1 dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
“Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1”

Indikator Penilaian	Validator Ahli Media		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Realibilitas	80%	80%	80%	Layak
Maintainable	70%	70%	70%	Layak
Visual	62%	66%	64%	Layak
Audio	73%	66%	69%	Layak
Jumlah Rata-rata	70%			

keseluruhan Aspek	
Kriteria	Layak

Berdasarkan data hasil validasi media pada tahap awal, dengan validator 1 dan validator 2 dimulai dari indikator penilaian realibilitas diperoleh persentase sebesar 80%, maintainable dengan persentase 70%, visual dengan persentase 64% dan audio diperoleh persentase 69%. Sehingga dari kedua validator ahli di dapatkan jumlah rata-rata keseluruhan aspek dengan persentase 70% masuk ke dalam kriteria layak. Sehingga produk yang dikembangkan sudah layak digunakan. Namun ada yang perlu diperbaiki pada beberapa bagian. Adapun hasil revisi setelah perbaikan yaitu:

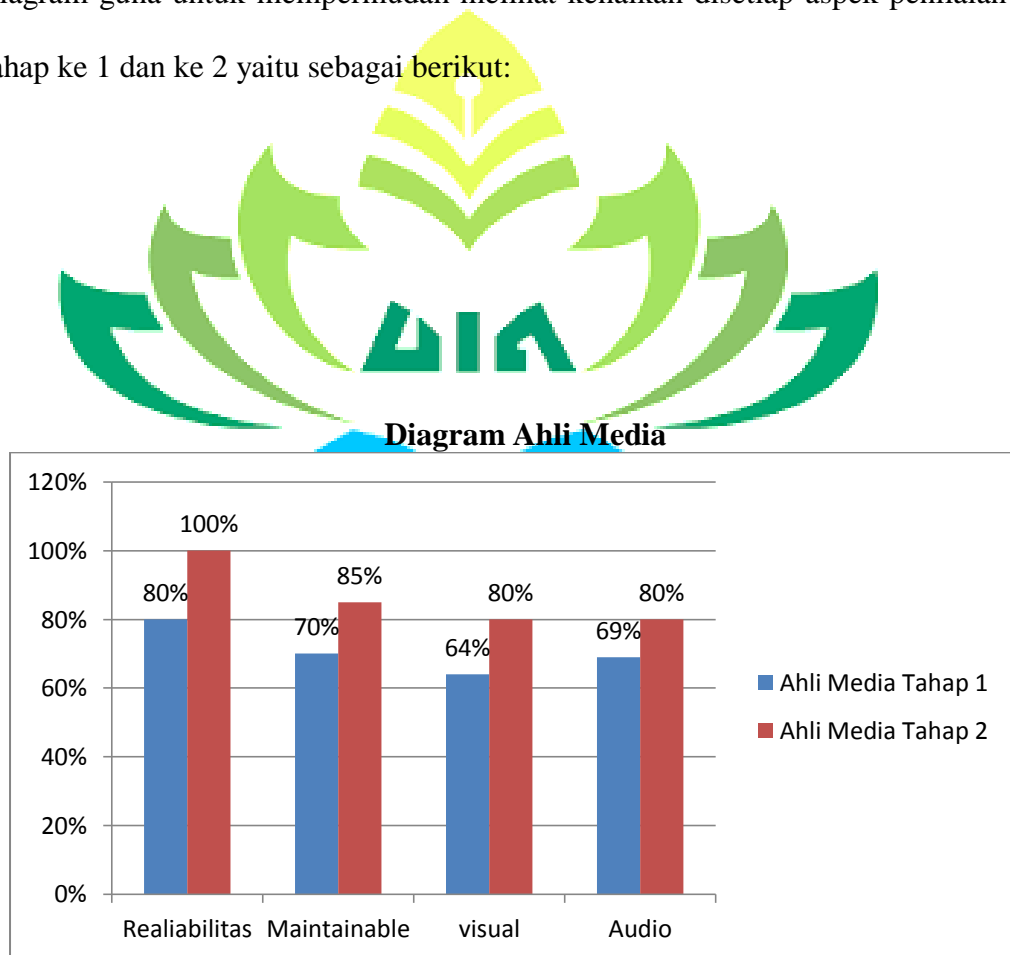


Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Indikator Penilaian	Validator Ahli Media		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Realibilitas	100%	100%	100%	Sangat layak
Maintainable	90%	80%	85%	Sangat layak
Visual	82%	77%	80%	Layak
Audio	80%	80%	80%	Layak
Jumlah Rata-rata keseluruhan Aspek	86%			
Kriteria	Sangat Layak			

Data hasil validasi media tahap 2 atau setelah perbaikan dengan aspek penilaian indikator penilaian realibilitas diperoleh persentase sebesar 100%, maintainable dengan persentase 85%, visual dan audio diperoleh persentase 80%. Sehingga dari kedua validator ahli di dapatkan jumlah rata-rata keseluruhan aspek

dengan persentase 86% masuk ke dalam kriteria layak. Setelah dilakukan revisi produk maka pada tahap ke 2 mengalami peningkatan yang signifikan, ini ditunjukkan pada tabel 4.5 dengan persentase total 70% dengan kriteria layak kemudian pada tahap 2 mengalami peningkatan dengan hasil persentase 86% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Maka media *sparkol videoscribe* yang dikembangkan telah layak digunakan. Hasil validasi ahli selain disajikan berupa tabel serta diagram guna untuk mempermudah melihat kenaikan disetiap aspek penilaian pada tahap ke 1 dan ke 2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.6
Diagram Ahli Media

Gambar diatas menunjukkan hasil penilaian validasi ahli media dengan menunjukkan dua warna yaitu merah dan biru, warna biru memaparkan ahli materi tahap 1 dan yang merah menjelaskan validasi tahap 2. Dengan menggunakan diagram ini maka terlihat jelas peningkatannya bahwasannya pada tahap kedua mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga medi *sparkol videoscribe* telah layak digunakan.

d. Validasi Guru IPA

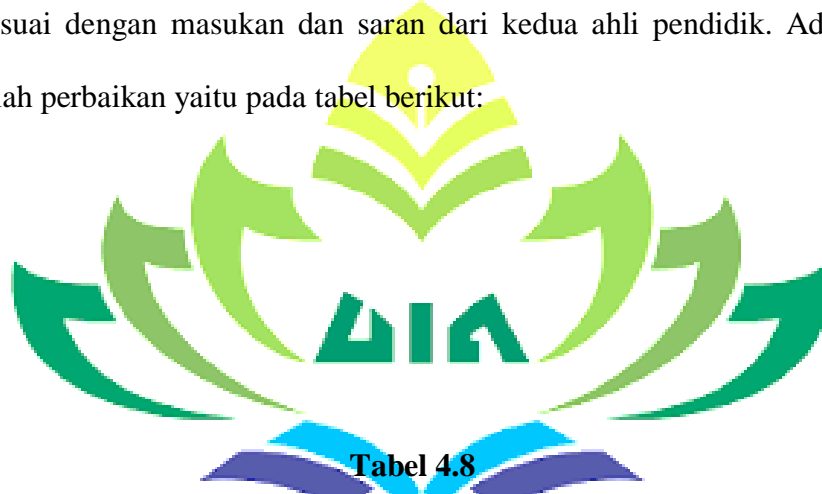
Validasi pada penelitian ini di validasi oleh Ibu Wahdaniyah, S.pd, dan ibu Desmala, S.Pd. Selaku pendidik IPA di SMPN 24 Bandar Lampung. Dengan indikator penilaian yang meliputi kelengkapan Materi, tampilan isi, keakuratan latihan soal, penyajian materi, penjabaran materi, penggunaan bahasa, dan tampilan video. Validasi ini bertujuan untuk kecocokan materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPA untuk tingkat SMP/Mts. Hasil validasi dari kedua validator pada tahap awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
“Hasil Validasi Guru Tahap 1”

Aspek Penilaian	Validasi Angket Guru		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Kelengkapan Materi	80%	80%	80%	Layak
Tampilan Isi	80%	60%	70%	Layak
Keakuratan Latihan Soal	70%	70%	70%	Layak
Penyajian Materi	80%	60%	70%	Layak
Penjabaran Materi	60%	80%	70%	Layak
Penggunaan Bahasa	80%	80%	80%	Layak
Tampilan Video	80%	60%	70%	Layak
Jumlah Rata-rata keseluruhan Aspek	73%			

Kriteria	Layak
-----------------	--------------

Berdasarkan data hasil validasi pendidik di atas dengan validator 1 dan validator 2 dimulai dari penilaian kelengkapan materi diperoleh presentase sebesar 80%, kemudian tampilan isi, keakuratan latihan soal, penyajian materi, penjabaran materi, diperoleh presentase sebesar 70%, penggunaan bahasa diperoleh presentase sebesar 80%, tampilan video dengan presentase 70%, Berdasarkan persentase di peroleh rata-rata 73% dengan kategori layak. Namun ada beberapa hal yang perlu direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari kedua ahli pendidik. Adapun hasil revisi setelah perbaikan yaitu pada tabel berikut:



Tabel 4.8
Hasil Validasi Guru Tahap 2

Aspek Penilaian	Validasi Angket Guru		Presentase	Kriteria
	Validator 1	Validator 2		
Kelengkapan Materi	80%	100%	90%	Sangat Layak
Tampilan Isi	80%	80%	80%	Layak
Keakuratan Latihan Soal	75%	95%	85%	Sangat Layak
Penyajian Materi	80%	100%	90%	Sangat Layak
Penjabaran Materi	60%	100%	80%	Layak
Penggunaan Bahasa	80%	100%	90%	Layak
Tampilan Video	80%	100%	90%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata keseluruhan Aspek	84%			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan data validasi pendidik pada tahap dua atau setelah perbaikan dengan aspek penilaian indikator penilaian kelengkapan materi diperoleh presentase sebesar 90%, kemudian tampilan isi diperoleh persentase sebesar 80%, keakuratan latihan soal diperoleh persentase sebesar 85%, penyajian materi dengan persentase 90%, penjabaran materi dengan persentase 80%, penggunaan bahasa diperoleh presentase sebesar 90%, tampilan video dengan presentase 90%, Berdasarkan persentase skor penilaian rata-rata keseluruhan aspek di peroleh 84% dengan kategori sangat layak. Sehingga pada tahap 2 terlihat peningkatan nya. Hasil validasi ahli selain disajikan dalam bentuk tabel, disajikan juga dalam bentuk diagram guna untuk mempermudah melihat kenaikan disetiap aspek penilaian pada tahap ke 1 dan ke 2 yaitu sebagai berikut:

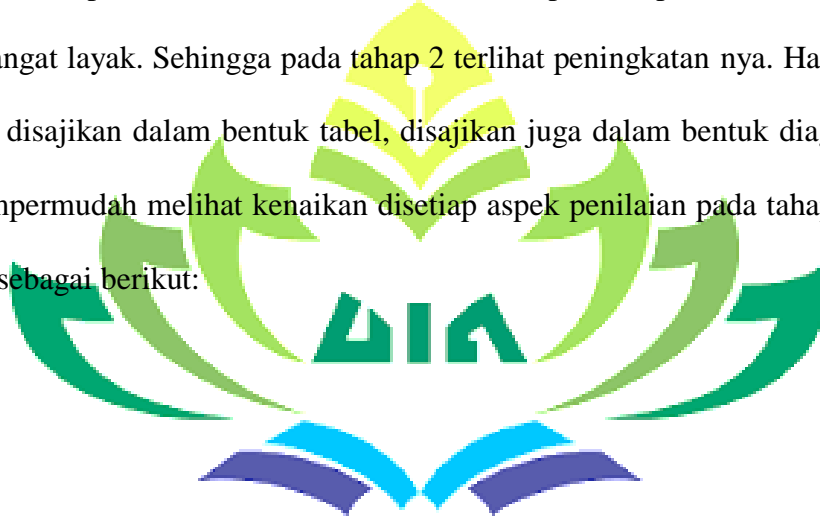
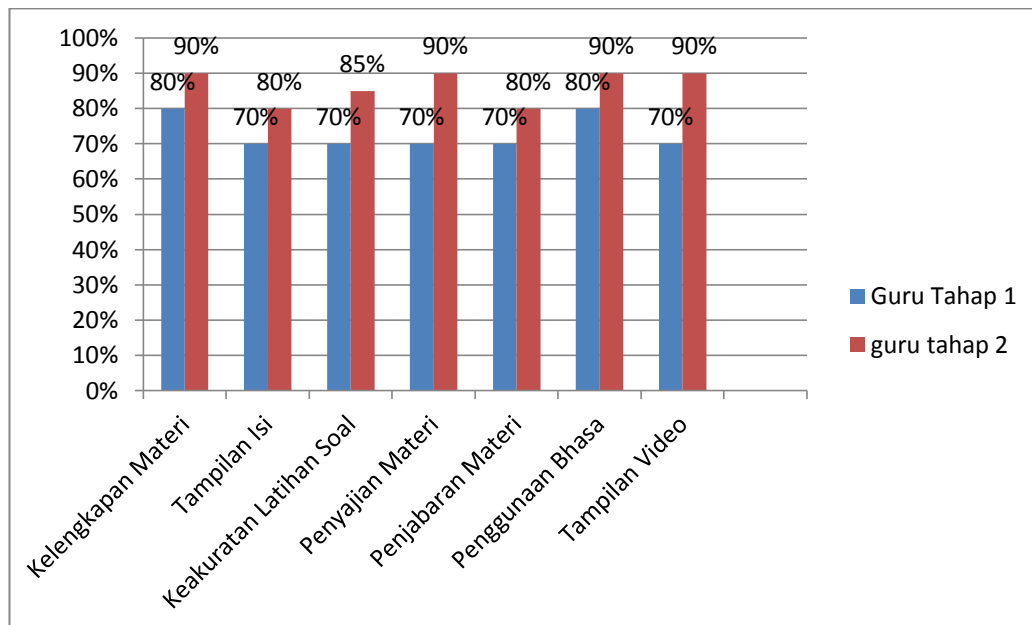


Diagram Validasi Guru



Gambar 4.7
Diagram Validasi Guru

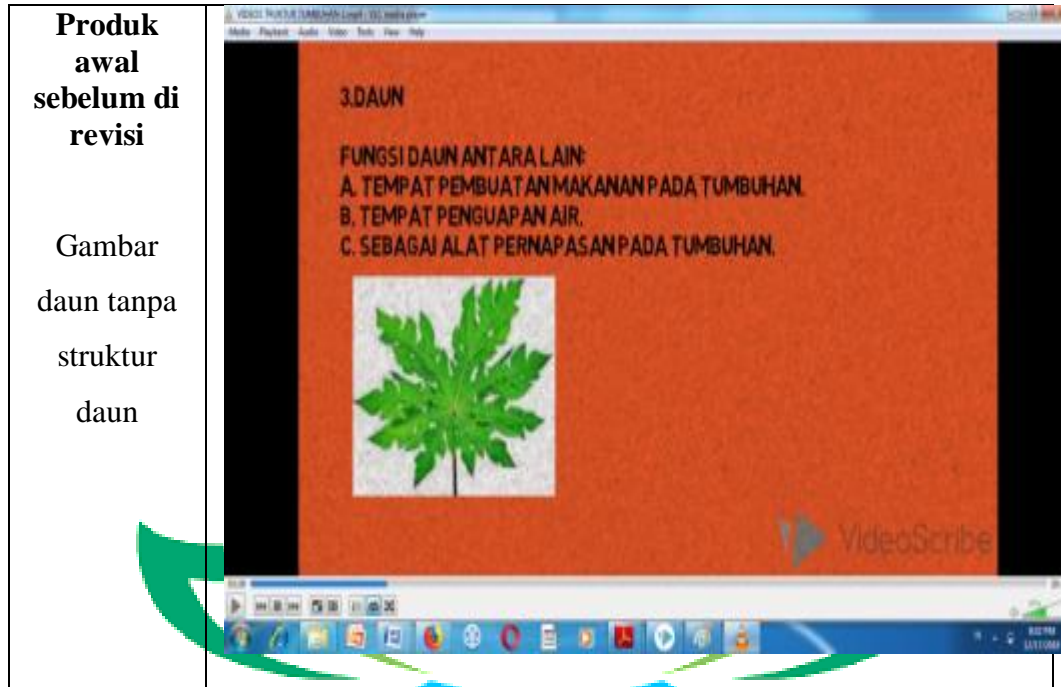
Gambar 4.7 menunjukkan diagram penilaian validasi pendidik dengan menunjukkan dua warna yakni biru dan merah, warna biru menjelaskan ahli pendidik tahap 1 dan yang merah menjelaskan validasi tahap 2. Dengan menggunakan diagram ini maka terlihat jelas peningkatannya bahwasannya pada tahap kedua mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga media *sparkol videoscribe* telah layak digunakan.

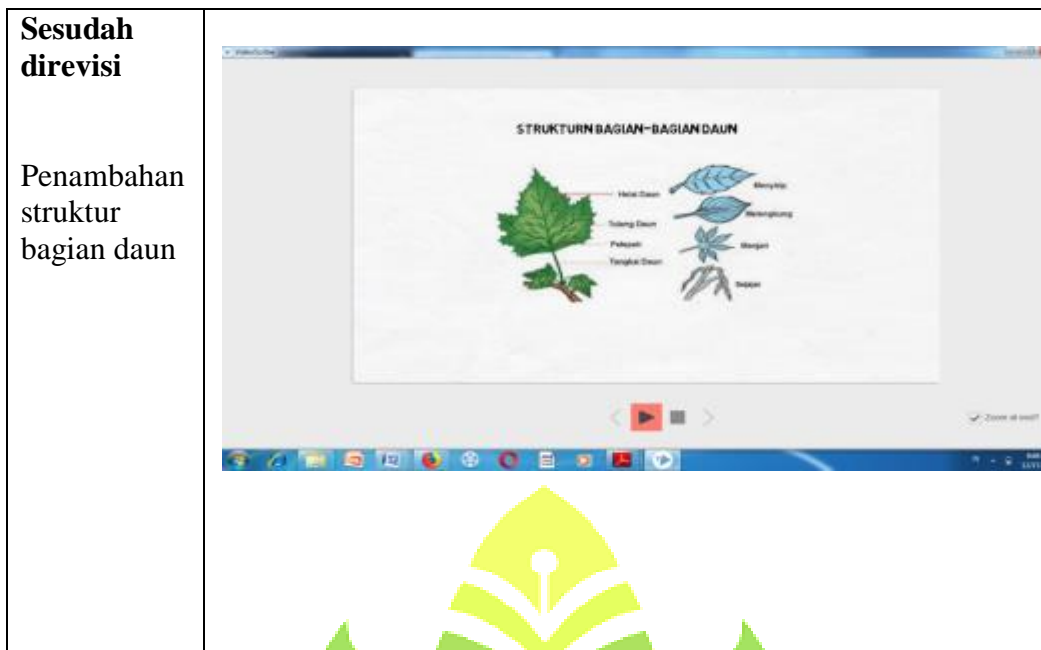
5. *Main product revision* (Revisi Produk)

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari tiga ahli materi, bahasa dan media, maka media pembelajaran di revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, selanjutnya di validasi kembali ke para ahli dengan angket yang sama

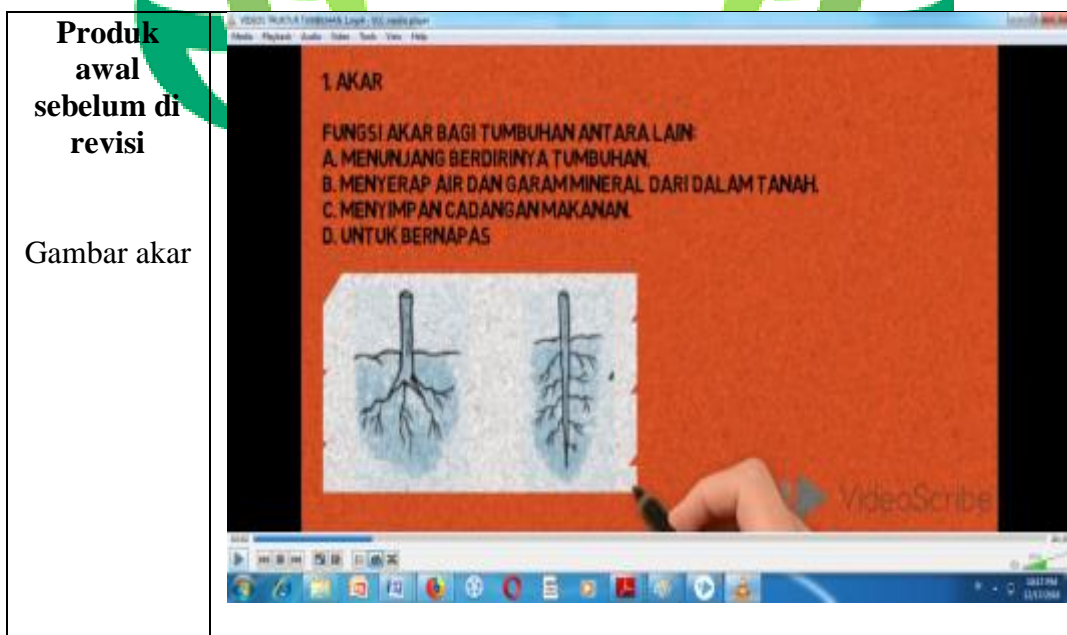
bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk setelah direvisi. Adapun saran dan masukan untuk perbaikan produk sebagai berikut:

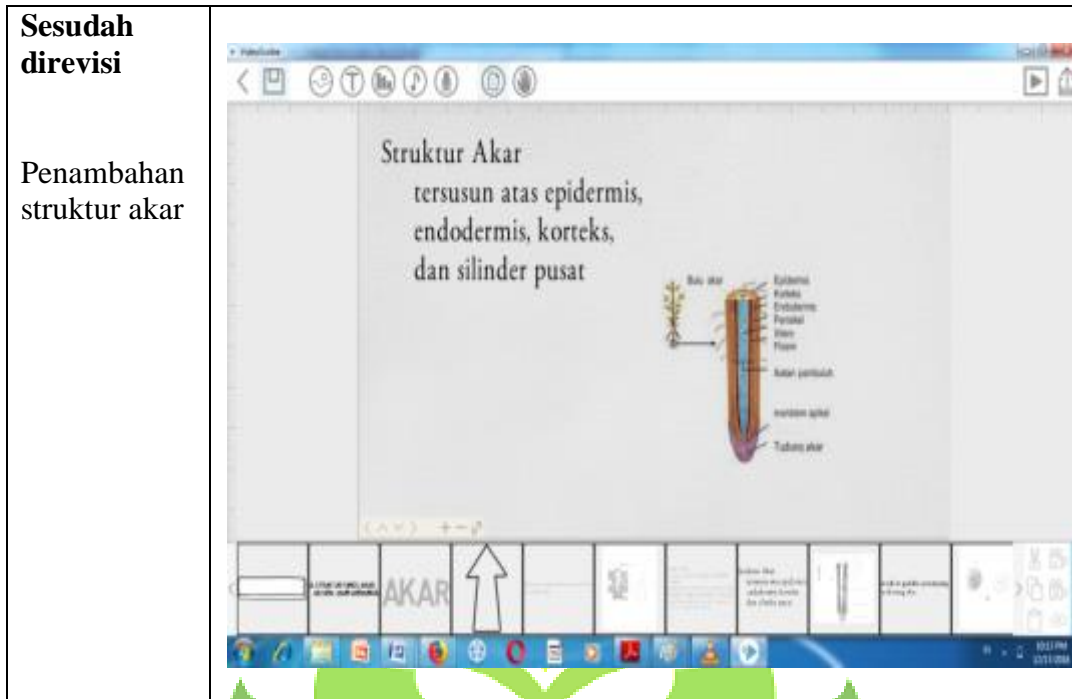
- a. Saran dan masukan dari ahli materi



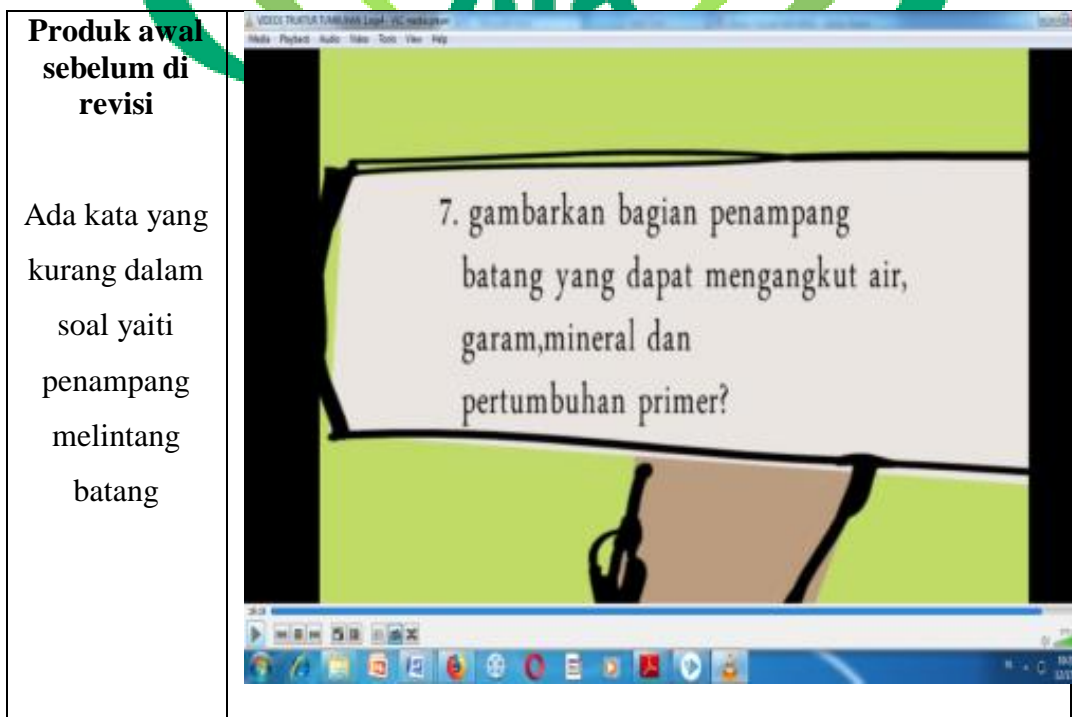


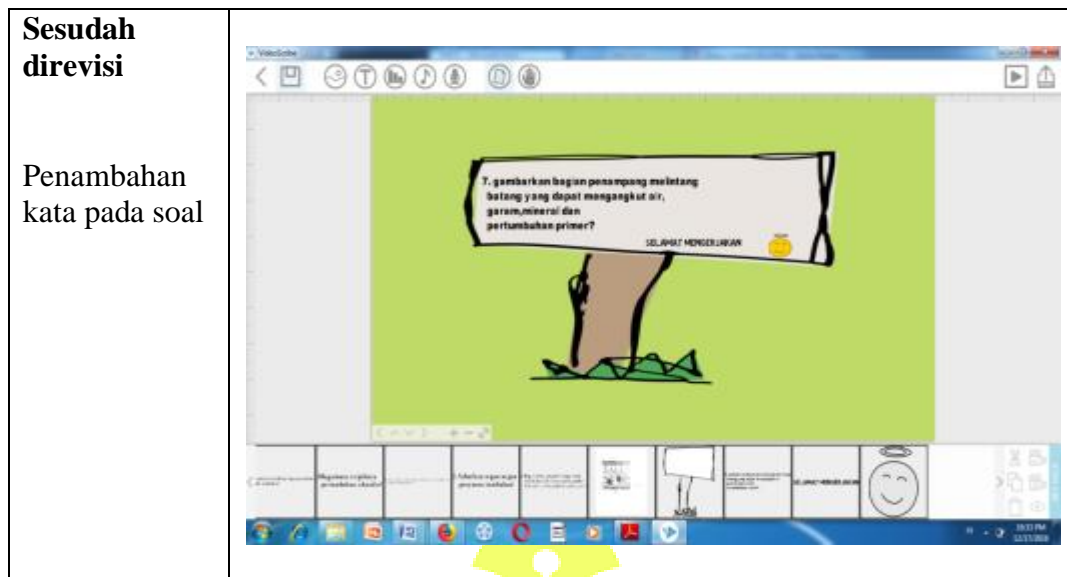
Gambar 4.8
Perbaikan Ahli Materi





Gambar 4.9
Perbaikan Ahli Materi



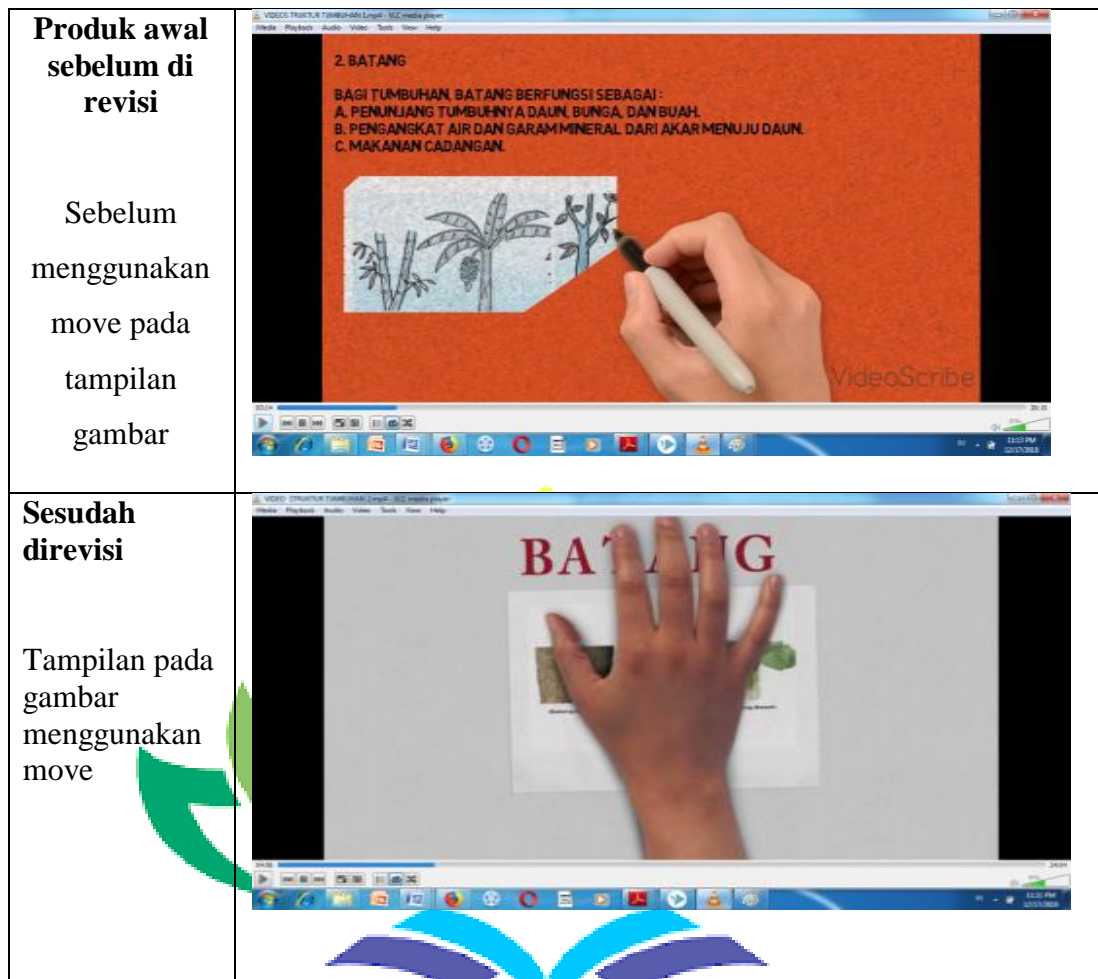


Gambar 4.10
Perbaikan Ahli Materi

b. Saran atau masukan ahli media

Saran atau perbaikan oleh ahli media digunakan sebagai perbaikan media

Sparkol Videoscribe : Ahli media yaitu Bapak Fredy Ganda Putra, M.Pd berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar kelayakan pada media pembelajaran. Validator memberikan saran serta komentar yaitu tampilan gambar menggunakan mode move dan diberi efek suara pada media pembelajaran, dibawah ini hasil dari revisi media.



Gambar 4.11
Perbaikan Ahli Materi

c. Saran dan Masukan dari ahli Bahasa

Saran atau perbaikan oleh ahli bahasa digunakan sebagai perbaikan media *Sparkol Videoscribe*: Ahli bahasa berpendapat bahwa media yang di kembangkan sudah sesuai dengan materi dan dengan standar kelayakan media pembelajaran. Para ahli validator ini memberikan beberapa saran serta komentar pada media *Sparkol Videoscribe* ini, yaitu konsistensi dalam pemilihan *font* dan ukuran harus

di perbesar lagi, kurangi tulisan. Bahasa yang di gunakan harus diperbaiki lagi dalam pemilihan diksi (kata) dan perbaiki kesalahan pada penggunaan ejaan.

d. Revisi dari Guru Biologi

Guru Biologi merupakan salah satu validator yang tidak memberikan kritikan beliau berkata media ini sudah sesuai untuk di gunakan sebagai media pembelajaran.

6. *Main field testing* (Uji Coba Produk)

a. Uji Coba produk kelompok kecil (Terbatas)

Uji coba digunakan untuk menguji kemenarikan produk, pada uji coba ini peserta didik menyaksikan tampilan *Sparkol Videoscribe* dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan pada saat proses belajar, setelah itu anak didik dibagikan angket untuk menilai media *sparkol videoscribe*. uji coba ini dilakukan di SMP Negeri 24 Bandar Lampung dengan menyertakan 20 anak didik kelas VIII. Hasil respon peserta didik terhadap media *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan mendapatkan persentase rata-rata sebesar 92% masuk kedalam kategori sangat layak. Artinya *sparkol videoscribe* yang di kembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP/MTS. Adapun hasil uji coba kelompok kecil yaitu pada tabbel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
“Hasil Uji Coba Skala Kecil”

Jumlah	550
---------------	------------

Jumlah Maksimal	600
Persentase	91%
Kriteria	Sangat Layak

“Sumber Data: Diolah dari Hasil Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Skala kecil.”

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok kecil dilakukan, selanjutnya produk diuji coba ke skala besar. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui kemenarikan produk dan meyakinkan data serta untuk mengetahui kelayakan produk secara luas. Pada uji coba kelompok besar terdiri dari 32 anak didik di SMP Negeri 24 bandar Lampung, dengan cara memberi angket respon setelah anak didik melakukan pembelajaran dengan media *Sparkol Videoscribe* guna untuk melihat kemenarikan dan kelayakan pada media yang dikembangkan. Hasil respon peserta didik pada media *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas VIII SMP Negeri 24 Bandar Lampung di peroleh skor rata-rata persentase sebesar 91%, dengan kriteria interpretasi “sangat layak”, dengan hal ini berarti media *sparkol videoscribe* yang peneliti kembangkan mendapatkan respon positif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP/Mts. Berikut ini adalah tabel respon peserta didik dalam uji coba skala besar yaitu:

Tabel 4.10
Hasil Uji Coba Skala Besar

Jumlah	884
Jumlah Maksimal	960

Persentase	92%
Kriteria	Sangat Layak

“Sumber Data: Diolah dari Hasil Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Skala Besar.”

c. Hasil Pencapaian Hasil Belajar Kognitif

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 24 Bandar Lampung pada Kelas VIII^c dan VIII^c dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol proses belajar mengajar memakai media pembelajaran yang ada di sekolah yaitu buku cetak. Kemudian pada kelas Eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*, setelah pembelajaran selesai pada akhir pembelajaran peserta didik dibagikan soal untuk dikerjakan secara individu soal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun data dari indikator hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

1. Kelas Kontrol

Tabel 4.11
Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol

No	Indikator	Persentase
1	C1 (Mengingat)	61%
2	C2 (Memahami)	74%
3	C3 (Mengaplikasi)	75%
4	C4 (Menganalisis)	37%

Sumber Data: Diolah dari Hasil Soal belajar Kognitif Peserta didik kelas Kontrol

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil dari kelas kontrol dimulai dari indikator hasil belajar CI (Mengingat) mendapatkan persentase sebesar 61%, pada

indikator kedua yaitu C2 (Memahami) dengan persentase sebesar 74%, selanjutnya pada indikator C3 (Mengaplikasi) mendapatkan persentase sebesar 37%.

2. Kelas Eksperimen

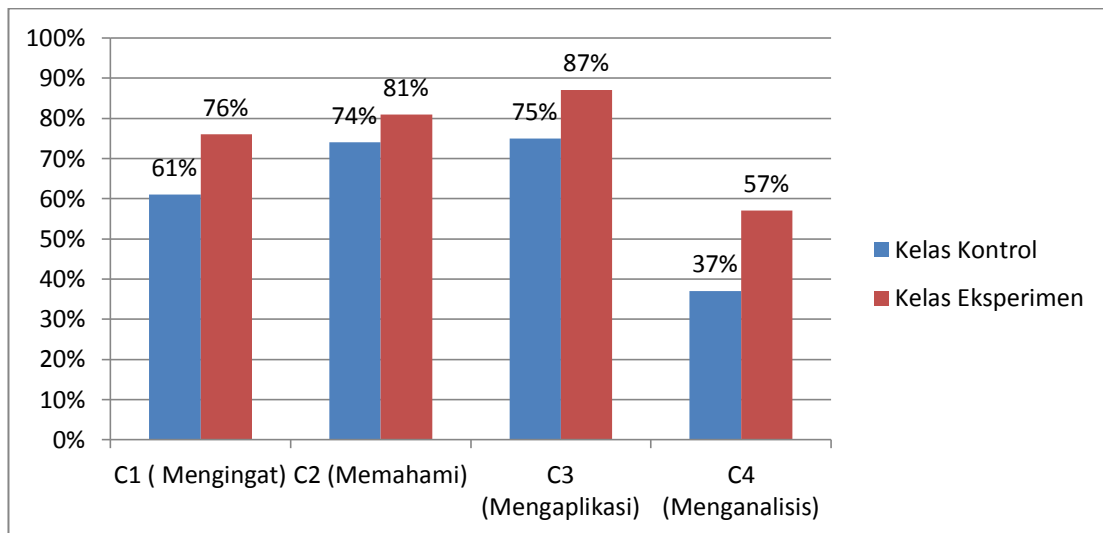
Tabel 4.12
Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

No	Indikator	Persentase
1	C1 (Mengingat)	76%
2	C2 (Memahami)	81%
3	C3 (Mengaplikasi)	87%
4	C4 (Menganalisis)	57%

Sumber Data: Diolah dari Hasil Soal belajar Kognitif Peserta didik kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil tabel diatas dari kelas Eksperimen dalam proses pembelajarannya menggunakan media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe dimulai dari indikator C1 (Mengingat) Mendapatkan persentase sebesar 76%, pada indikator kedua yaitu C2 (memahami) Mendapatkan persentase sebesar 81%, kemudian pada indikator ketiga C3 (Mengaplikasi) dengan persentase sebesar 87%. Dan pada indikator C4 (Menganalisis) dengan persentase sebesar 57%. Selain dalam bentuk tabel hasil pencapaian indikator belajar kognitif juga dibuat dalam bentuk diagram yaitu sebagai berikut:

Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik



Gambr 4.12

Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Gambar 4.7 menunjukkan diagram hasil belajar kognitif Anak didik, dengan menunjukkan dua warna yakni biru dan merah, warna biru menjelaskan kelas kontrol dan yang merah menjelaskan kelas Eksperimen. Dengan menggunakan diagram ini maka terlihat jelas peningkatannya bahwasannya pada kelas eksperiment mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga media *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

7. Operational product revision (Revisi Produk)

Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilakukan bertujuan untuk melihat kelayakan *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan produk ini dapat dikatakan tingkat kemenarikan dan kelayakan produk ini sangat tinggi jadi tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media pembelajaran *sparkol*

videoscribe ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran peserta didik kelas VIII di SMP/Mts.

ii. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang mempunyai sepuluh langkah pengembangan, namun peneliti melakukan penyederhanaan menjadi tujuh tahapan yaitu tahap *Operational product revision* (Revisi produk) karena adanya keterbatasan waktu dan juga biaya sehingga penulis membahas hanya sampai pada tahap ke 7.

Menurut Borg&Gall tahapan pada penelitian terdapat sepuluh langkah akan tetapi pada penelitian yang dilakukan oleh Hayatun Munawaroh “penelitian ini dilakukan hanya sampai tujuh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk utama, uji coba produk, serta revisi produk.”⁵¹

Tahapan pengembangan dari Borg & Gall dapat disederhanakan tanpa harus mengurangi nilai penelitian dan nilai pengembangan itu sendiri.⁵² Sehingga penelitian ini hanya sampai ketujuh tahapan diantaranya yaitu: *Research and Information Coleccting* (Penelitian/studi Pendahuluan), *Preliminary field testing*

⁵¹ Hayatun Munawaroh., skripsi “pengembangan media pembelajaran berbasis kvisoft pada materi ekosistem untuk memberdayakan sikap peduli lingkungan peserta didik kelas X SMA.(Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017)

⁵² Wina Sanjaya, “Penelitian Pendidikan jenis, Metode, dan Prosedur”, (Jakarta: Pranada Media Group,2013), h.135

(Validasi Produk), *Main product revision* (Revisi Produk Tahap Awal), *Main field testing* (Uji Coba Produk kelompok kecil), *Operational product revision* (Revisi produk).

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan video ini adalah menghasilkan video *sparkol* yang dapat mempermudah proses belajar serta menarik perhatian anak didik, efisiensi belajar anak didik dapat meningkat dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi struktur dan fungsi tumbuhan.

Data kualitatif didapatkan dari saran dan juga kritik yang akan digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap media *Sparkol Videocribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar Kognitif. Selanjutnya data kuantitatif akan dianalisis dengan perhitungan nilai rata-rata dengan skala penilaian 1, 2, 3, 4, 5. Nilai dari ahli validator tersebut dirata-rata untuk setiap aspek dan indikatornya kemudian dihitung untuk melihat nilai rata-rata sehingga akan mendapatkan persentase akhir dari penilaian oleh ahli validator. Setelah mendapatkan nilai maka dilakukan penentuan interval kriteria produk media *Sparkol videoscribe*.

Studi Pendahuluan, Langkah utama yang dilakukan adalah observasi secara langsung dengan tujuan untuk mengetahui kelengkapan sarana dan pra sarana yang ada disekolah. Peneliti juga melakukan wawancara kepada pendidik bidang studi biologi dan kepada peserta didik sesuai analisis kebutuhan peneliti, peneliti juga menyebar soal. Pada saat observasi didapatkan media yang digunakan selama proses

pembelajaran kurang bervariasi. Di SMP Negeri 24 Bandar Lampung ini memiliki sarana dan pra sarana yang lengkap seperti proyektor sebagai media pembelajaran akan tetapi kurang digunakan semestinya, Menurut hasil wawancara pendidik biologi Ibu Wahdaniyah dan ibu Desmala sangat apresiasi dan mendukung adanya pengembangan media *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan. Media yang peneliti kembangkan bertujuan untuk menarik perhatian anak didik dan mempermudah dalam proses belajar selain itu, anak didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan yang bersifat konkrit. Jadi di perlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan dalam proses belajar yang dapat menyebabkan hasil belajar meningkat.

Materi yang disajikan di dalam media *Sparkol Videoscribe* ini diadopsi dari buku IPA untuk SMP/MTs. Peneliti juga mencari referensi yang mendukung penelitian. Seperti penelitian yang dilakukan oleh kholidin efek positif dari penelitian ini terlihat dari hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada tahap uji coba lapangan meningkat mendapatkan nilai rata-rata 89,6 dengan kategori baik maka di nyatakan layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar anak didik.⁵³ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ilham Musyadat, Hasil dari penelitiannya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan

⁵³ Kholidin, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video scribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Ddisekolah Menengah Atas. *Jurnal pendidikan sejarah*. Vol 1 No.2.

hasil belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu anak didik memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajarn.⁵⁴ Data yang diperoleh dari studi lapangan akan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan serta keperluan anak didik dalam kegiatan belajar.

Tahap selanjutnya yaitu mendesain produk, sebagai acuan pengembangan produk ini peneliti menggunakan buku IPA yang terdapat di SMP N 24 Bandar Lampung dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan. Tahapan desain produk pengembangan *Sparkol Videoscribe* ini yaitu terdiri dari pembukaan pembelajaran, judul besar, materi pembelajaran, latihan soal yang di sesuaikan dengan materi yang di tampilkan, dan yang terakhir penutup..

Langkah selanjutnya, setelah mengembangkan produk awal media *Sparkol Videoscribe* akan didiskusikan dengan pembimbing untuk memperoleh kritik dan saran sebagai bahan perbaikan dalam produk yang akan dikembangkan sebelum dilakukan validasi. Selanjutnya produk akan divalidasi oleh para ahli-ahli dibidangnya yang sudah berpengalaman untuk melakukan penilaian media. Ahli validator tersebut terdiri dari dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa. validator ahli materi yaitu: Ibu Rini Rita T. Marpaung, S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Agesna rahmawati M.Pd. Validator ahli media yaitu: Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd. dan

⁵⁴ Ilham Musyadat., *Skripsi* “ Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil.(Malang:Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2015)

Bapak Dr.H.Agus Jatmiko, M.Pd. selanjutnya Validator ahli bahasa yaitu: Bapak Mujib, M.Pd. dan Bapak Dedi Satriawan, M.Pd. Validasi juga dilakukan oleh 2 praktisi pendidik IPA di SMP Negeri 24 Bandar Lampung yaitu ibu Wahdaniyah S.Pd. dan Ibu Desmala S.Pd. Adapun hasil validasi dari Ahli validator tidak hanya memberikan penilaian akan tetapi memberikan saran dan kritik terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Pengembangan media pembelajaran yang telah peneliti validasi dan mendapatkan hasil penilaian oleh para ahli, bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar anak didik pada materi struktur dan fungsi tumbuhan memperoleh kriteria “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil yang didapatkan dari media pembelajaran *sparkol videoscribe* melalui validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 86% (Sangat Layak), ahli materi dengan persentase 95%(Sangat Layak), dan Ahli bahasa dengan persentase sebesar 91% (Sangat Layak). Kritik dan saran yang di dapat akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam mengembangkan produk dan sebagai acuan untuk perbaikan pada tahap selanjutnya. Penilaian yang diperoleh dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* layak digunakan. Penilaian produk ini dilakukan juga oleh dua guru SMP N 24 Bandar Lampung yaitu ibu Wahdaniyah dan ibu Desmala. Hasil penilaian dari pendidik biologi diperoleh persentase 84% dengan

kriteria sangat layak. Tujuan dari penilaian ini yaitu untuk melihat kelayakan produk yang sedang peneliti.

Perbaikan produk setelah dilakukan penilaian oleh ahli validator. Perbaikan produk akan dilakukan apabila terdapat bagian yang dianggap belum memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan para ahli. Setelah revisi dilakukan dan dinyatakan valid, kemudian produk diuji cobakan kepada anak didik untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya melakukan uji coba produk, uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil dengan responden sebanyak 20 anak didik diperoleh rata-rata 91% (sangat layak). Dan pada uji coba kelompok besar yaitu kelas eksperimen dengan jumlah responden 32 peserta didik mendapatkan persentase 92% (Sangat layak). Selain penilaian angket respon penelitian ini juga melihat dari kemampuan tes soal hasil belajar.

Kemampuan tes soal kognitif dilakukan dengan menyebar soal struktur dan fungsi tumbuhan, pada kelas kontrol melakukan penyebaran soal struktur dan fungsi tumbuhan akan tetapi tidak melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada indikator C1 didapatkan persentase 61%, C2 74%, C3 75% dan C4 37%. Dan kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya menggunakan media *sparkol videoscribe* pada indikator C1 persentase sebesar 76%, C2 81%, C3 87% dan C4 57%, pada kelas eksperimen

terlihat hasil peningkatannya. Dapat disimpulkan dari hasil uji coba produk bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media *sparkol videoscribe* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif anak didik yang terlihat dari pencapaian masing-masing tiap indikator.

Revisi pada tahap kedua ialah langkah terakhir dari penelitian ini, produk yang sudah selesai direvisi dengan melengkapi standar kelayakan penyajian, standar kelayakan isi dan pembahasan. Dan pada penelitian ini akan menghasilkan produk akhir yang siap digunakan dalam proses pembelajaran yaitu produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SMP/MTs.

Karakteristik *sparkol videoscribe* dapat dilihat dari kelebihan yang dimilikinya yaitu: dapat memusatkan perhatian anak didik pada saat proses pembelajaran jadi materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, dapat dilakukan pengulangan (reinforcement), mampu memberikan stimulus yang baik bagi anak didik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan audio, teks, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran *sparkol videoscribe* juga memiliki kelemahan. Kelemahannya yaitu: dalam penyajiannya memerlukan tenaga listrik, dalam pembuatannya dibutuhkan keterampilan khusus agar menghasilkan media yang unik.

Hasil akhir pada kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan posttest kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil belajar kognitif peserta didik meningkat, dapat dilihat dari masing-masing pencapaian indikator hasil belajar dan menunjukkan efektivitas media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar.

Indikator pertama yaitu C1 (Mengingat) mendapatkan persentase sebesar 76%, dengan menggunakan media *saprkol videoscribe* peserta didik mudah mengingat kembali materi struktur dan fungsi tumbuhan karena peserta didik dapat mengamati dan melihat secara langsung bagian-bagian struktur dan fungsi pada tumbuhan yang terdapat pada media video hal ini bisa terjadi karena dengan penayangan video, peserta didik dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang di gambarkan.

Indikator kedua yaitu C2 (memahami) mendapatkan persentase sebesar 81%, pada saat pembelajaran menggunakan media video yang di tayangkan akan lebih cepat masuk kedalam diri peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami dan dapat mempresentasikan kembali materi yang telah disajikan.

Indikator C3 (menerapkan) mendapatkan persentase sebesar 87% pada saat pembelajaran berlangsung dengan penayangan video peserta didik dibawa kedalam

situasi seolah-olah mereka berada di dalam video, kemudian peserta didik di berikan suatu permasalahan yang nantinya dapat merangsang proses berfikir peserta didik agar peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Indikator keempat C4 (Menganalisis) mendapatkan persentase sebesar 57%, pada indikator ini peserta didik mampu mengidentifikasi bagian bagian jaringan tumbuhan melalui penayangan video yang dapat merangsang proses berfikir peserta didik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Prosedur penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sudah selesai dikembangkan dan dibahas sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan, hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII di SMP/Mts dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat dikembangkan melalui 7 tahapan yaitu: *Research and Information Coleccting* (studi Pendahuluan), *Planning*(Perencanaan), *Develop Preliminary Form of Product* (Mengembangkan produk), *Preliminary field testing* (Validasi Produk), *Main product revision* (Revisi Produk), *Main field testing* (Uji Coba Produk), *Operational product revision* (Revisi Hasil Ujicoba), sehingga menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SMP/Mts dalam sebuah bentuk video yang dapat dioperasikan lewat laptop, *notebook*, dan *smartphone*.

2. Penilaian validator media, bahasa, materi dan pendidik terhadap media *sparkol videoscribe* tergolong dalam kategori “sangat layak” dengan nilai rata-rata 86%, 91%, 95%, dan 84%. Dan respon anak didik sebesar 92%.
3. Efektivitas media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif ditinjau dari meningkatnya pencapaian pada masing-masing indikator hasil belajar kognitif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Sparkol Videoscribe* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Kepada pendidik

Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini diharapkan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran.

2. Kepada Pembaca

Dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan perkembangan zaman yang sangat canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- A D Kurniawan, “Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Smp,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 1 (2013): h.9.
- Ahmad Syarifudin, Penerapan Model Pelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal TA'DIB*, Vol. XVI, No.01 (2011)
- A Kurniawati, W Isnaeni, and n R Dewi, “Jurnal Pendidikan IPA Indonesia,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 2, no. 2 (2013): h.150.
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada), h.30
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013), h.20
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h.169.
- Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017) h.13
- Dapertemen agama RI. *Al-Quran Tajwid & Terjemah*. (Bandung : Diponegoro, 2005), h. 200
- Departemen Agama RI, *AlQuran dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Ekamedia Arkanleema, 2009), h. 250.
- Dilla Octavianingrum, “Pengembangan media audio visual sparcol video scribe dalam pembelajaran pengelola pertemuan / rapat di lembaga pendidikan profesi (LPP) IPMI kusuma bangsa surakarta jurusan administrasi perkantoran”. *Jurnal Perpustakaan.Uns.* (2016), h. 3.

Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta), h.200

Dinar Tiara Nadip Putri, Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran, *Jurnal pendidikan bisnis dan menejemen*. Vol 1 No. 2 (2015)

Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, and Siti Nurbayani, “Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa Sma Negeri 5 Bandung,” *Jurnal Sosieta* 5, no. 1 (2013). H.2.

Fadhli, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.”

Hayatun Munawaroh., skripsi “pengembangan media pembelajaran berbasis kvisoft pada materi ekosistem untuk memberdayakan sikap peduli lingkungan peserta didik kelas X SMA.(Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017)

Ilham Musyadat., *Skripsi* “ Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil.(Malang:Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2015)

J Handhika, “Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 2 (2012): 109–14.

Kholidin, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video scribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Ddisekolah Menengah Atas. *Jurnal pendidikan sejarah*. Vol 1 No.2.

Marlina kamelia, Ahmad, “Pengaruh Strategi Joyful Learning dengan teknik Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung”. *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8 No. 2. (2017)

Muhammad Khafid, “Faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar Akuntansi: Motivasi belajar sebagai variabel intervening”, *Jurnal Pendidikan* 1.2 (2008), h.46-47

Ngalim purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*
(Bandung: Rosdakarya, 2013), h.120

Nurul Hidayati, "Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri
1 Gedangan Sidoarjo," *Jurnal Unesa*, 2013, h.4.

Nur wahyuni, pengembangan media pembelajaran compact disc interactive (CD-i)
berbasis video scribe menggunakan model pembelajaran advance organizer
pada mata pelajaran tkb kelas X Tav di SMK negeri 3 surabaya, *Jurnal
Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 06 No. 02 (2017)

Oemar Hamalik, *Kurikulum Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002), h.
161

Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model
Assure.

Ramli, Muhammad. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-
Hadits. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Vol.13 No.23 (April
2015)

Rasyid Hardi Wirasasmita, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial
Interaktif Menggunakan Aplikasi," *Jurnal Educatio* Vol 10, No. 2 (2015):
262–79.

Rubhan Masykur, "pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan
Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.8, No.2 (2017)

Rita Widiasih, "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA N
2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal pendidikan Ekonomi*. Vol.11
No. 2 (2017).

Riduwan, *skala pengukuran variabel-variabel penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2013)
h.5

Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung:Alfabeta, 2009), h.12.

Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, (jakarta: Renika cipta, 2013), h.54.

Sri Sunarni, Pengembangan Media Pembelajaran Power point berbasis sparkol pada pokok bahasan perumusan dasar negara pada mata pelajaran Pkn. *Jurnal Peneliian dan Pendidikan* Vol 10 No.3 (2016)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Cet 15, h. 407

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 281

Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik – Tejo Nurseto,” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): h. 24.

Yusufhadi Miarso, *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana,2015), h. 392.

Wahdaniah, Hasil Wawancara Guru IPA (SMP N 24 Bandar Lampung 2018)

Wina Sanjaya, “Penelitian Pendidikan jenis, Metode, dan Prosedur”, (Jakarta: Pranada Media Group,2013), h.135

